

ZOMBIE WESTERN



Тут есть зомби!!!

ОГРОМНЫЕ СТВОЛЫ!

**Возможность убить
героев Сумерек лично!**

**Тут можно
Bang! Bang! Bang!**

В кого угодно!

**Мастер все равно
привезет новый
монстров и НПС**

**Лучшая игра по мнению
независимых экспертов
и Мастера Лютера!**

**СОКРАЩАТЬ КАК ЗВ*
И НЕ ПУСТАЙТЕ С ЗВЕЗДНЫМИ ВОЙНАМИ**

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики представлены четырьмя параметрами, от которых зависит ряд пассивных проверок и активных ходов.

Мощь	Восприятие	Разум	Характер
Активно • РУБИ КРОМСАЙ • ЗАЩИЩАЙ • ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ Пассивно • ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ • НАГРУЗКА	Активно • СТРЕЛЯЙ • РАЗЛИЧАЙ ЯВЬ • ВЗЛАМЫВАЙ • СЛЕДИ Пассивно • ПОДГОТОВКА	Активно • ИЗУЧАЙ/ИЗЛИВАЙ ЗНАНИЯ • ЧИНИ, РАЗБИРАЙ • ЛЕЧИ • ПУТЕШЕСТВУЙ Пассивно • ЗАРАБОТОК	Активно • ДОГОВАРИВАЙСЯ • ЗАКУПАЙСЯ • ТОРГУЙСЯ • НЕ БОЙСЯ Пассивно • ЗНАКОМСТВА

Мощь

Характеристика отражает вашу физическую подготовку, силу, ловкость, выносливость.

♠ Ход – Руби кромсай ♠

Когда ты атакуешь противника в упор, брось Мощь. На 10+ нанеси противнику Урон, или ты можешь нанести Урон +1, но и противник нанесет свой урон тебе. На 7-9 ты наносишь противнику урон, но и он наносит свой урон тебе.

Ситуативные правила - Урон: Мастер всегда имеет право повысить или понизить урон игрока на 1, в зависимости от ситуации на поле боя. Например если вы находитесь в узких пещерах вполне обосновано можно снизить урон владельцу двуручного меча или топора, который не может использовать все его преимущества в данном пространстве. Также урон может снижаться от невосприимчивости к типам атак, как известно ножи и стрелы меньше вредят скелетам, нежели обычная дубина – которая наоборот может повысить ущерб по ним. Оружие также имеет разную длину воздействия, бить паука у себя на ноге очень не удобно используя рыцарское копьё – но с ножом таких проблем не возникает. Однако выйти с ножом против всадника на коне будет не самым удачным решением.

♠ Ход – Защищай ♠

Когда ты обороняешь человека, предмет или локацию, на которую напали, брось Мощь. На 10+, сохрани 3. На 7-9, сохрани 1. Когда то, что ты охраняешь, атаковано, ты можешь потратить «сохранение» (1 к 1), чтобы выбрать один из вариантов:

- Направить атаку с того, что обороняешь, на себя
- Уполовинить эффект атаки или количества урона
- Открыть нападающего союзнику, чтобы предоставить ему следующие +1 против нападающего
- Нанести нападающему свой урон

Ситуативные правила - Урон: Мастер всегда может намекнуть на неуместность защиты, если вы сейчас находитесь слишком далеко или в неудачном положении - вас прижали к полу, или чуть не свались с обрыва и сейчас висите на краю.

♠ Ход – Последний вздох ♠

Когда у тебя нет ячейки НР, чтобы отметить полученное только что ранение, брось Мощь (помни, что у тебя штраф -2 на все броски). На 10+ ты серьезно ранен, но более твоей жизни ничего не угрожает. Ты без сознания, твои соратники могут попытаться привести тебя в чувство, оказав первую помощь. На 7-9 ты без сознания и истекаешь кровью. Если в ближайшее время ты не получишь скорую медицинскую помощь, твои приключения закончатся навсегда. На 6- тебе не повезло. У твоих соратников есть всего один шанс спасти тебя, и времени для тебя отпущено всего пара-тройка секунд.

♦ Пассивно – Нагрузка ♦

Влияет на количество возможного переносимого веса. Нагрузка в системе не выражается в единицах измерения, скорее это общий показатель отвечающий за вес, объем и неудобность для переноса определенного предмета. Параметр нагрузки равен 9 + Мощь. Например при мощи -1, нагрузка равна 6.

◆ Пассивно – Телосложение ◆

Влияет на количество белых ячеек в параметре НР следующим образом:

Белые ячейки: 3 + Мощь

Серые ячейки: 3 - Мощь

Мощь -1  Мощь 0  Мощь 1  Мощь 2 

ВОСПРИЯТИЕ

Характеристика отражает вашу способность слышать, видеть, примечать необычное и вовремя на это реагировать.

♠ Ход – Стреляй ♠

Когда ты целишься и стреляешь во врага на расстоянии, брось Восп. На 10+ у тебя — чистое попадание, и ты наносишь урон. На 7-9, выбери один вариант (что бы ты не выбрал, ты все равно причиняешь повреждения).

• Подставляешься, принимаешь не выгодную позицию в плоть до получения возможных атак.

• Противник получает 1 защиту, заняв более выгодное положение в ходе твоей стрельбы.

• Ты тратишь припас

На 6- ты промахнулся, а Ведущий выбирает ход из 7-9.

Ситуативные правила - Урон: Когда по цели по тем или иным причинам сложнее или на оборот легче попасть мастер может повысить или понизить урон игрока на 1. Если цель слишком мала или очень быстрая то сложность попадания выражается в снижении урона, однако если цель огромная, неуклюжая или например связана и не может быстро менять позиции в бою – мастер может выдать бонусный урон.

♠ Ход – Различай явь ♠

Когда ты внимательно изучаешь ситуацию или личность, брось Восп. На 10+, задай мастеру 3 вопроса из приведенного ниже списка. На 7-9, задай 1 вопрос. В любом случае, ты получаешь следующие+1, когда действуешь, принимая во внимание ответы.

• Что здесь недавно произошло?

• На что стоит обратить внимание?

• Что здесь полезного или ценного для меня?

• Кто здесь всем управляет?

• Что здесь совсем не то, что кажется на первый взгляд?

• Что здесь произойдет в ближайшее время?

• Что здесь представляет наибольшую опасность для меня?

• Каково истинное отношение окружающих к предмету или персоне?

Если ты проводишь ход в опасной ситуации, она не обязательно должна быть боевой, случайно пролитое вино на званном балу тоже может привести как к дуэли так и к казни. На 10+, ты изучаешь вопрос быстро и опасность обходит тебя стороной. На 7-9, мастер предложит тебе вариант похуже, трудное решение или тяжелый выбор ибо твое изучение привлекло внимание, было слишком медлительным или неряшливым.

♠ Ход – Взламывай ♠

Когда ты проникаешь сквозь защиту (взламываешь ловушки, замки или сундуки), брось Восп. На 10+ у тебя получилось - выбери 2 из списка. На 7-9 то же самое, но выбери только 1.

• Это не заняло много времени;

• Это не привлекло лишнего внимания;

• Это принесло больше, чем ты ожидал;

• Это можно будет использовать повторно.

♠ Ход – Следи ♠

Когда ты стоишь на страже или следишь за кем-то, брось Восп. На 10+, тебе удалось вовремя заметить изменения в ситуации, например подходящего противника или ускользающую цель через окно, и получаешь дополнительное время на следующее действие, при этом все кого ты предупредил и ты сам имеете +1. На 7-9, ты отреагировал на мгновение позже, чем следовало нет времени на подготовку. На 6-, что бы ни случилось – это прошло внезапно.

◆ Пассивно – Подготовка ◆

Кому то хватает и секунды чтобы правильно оценить ситуацию, а кто-то перебинтовав больного, понимает что у того открытая рана и стоило бы сначала её зашить. Вы уделяете больше внимаю подготовке получая количество припасов равное 3 + Восприятие. Т.е. при восприятии 2, вы имеете 5 припасов на руках.

РАЗУМ

Характеристика отражает ваши интеллектуальные и логические способности.

♠ Ход – Изучай ♠

Когда ты изучаешь вопрос, ведущий решает мог ты это вспомнить или нет. Возможно эта информация обговаривалась раньше но персонаж её пропустил, или же его архетип может обладать знаниями в этом вопросе. Если персонаж не мог вспомнить об этой информации, ему придется организовывать исследования, посещать библиотеки или проводить время в лаборатории (на выбор мастера). В любом случае брось Разум. На 10+, мастер скажет тебе о предмете изучения что-то интересное и полезное в данный момент, а также ты получаешь +1 если используешь эти знания для следующего броска (например вы изучали устройство определенной марки часов, чтобы более эффективно провести ремонт). На 7-9, мастер скажет только интересное — как получить от знаний пользу, остается за тобой. (например что в часовой механизм как будто попала пуля, но задняя стенка и циферблат не поврежден).

♠ Ход – Чини, разбирай ♠

Когда ты ремонтируешь сломанный предмет или, наоборот, аккуратно разбираешь его на части, брось Разум. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1:

- Это не заняло много времени;
- Это можно сделать без спец. инструмента;
- Это не привлечет чужого внимания;
- Это будет сложно собрать/сломать.

♠ Ход – Лечи ♠

Когда ты стараешься не дать истечь кровью или привести в сознание оглушенного союзника, брось Разум. На 10+ ты стабилизируешь пациента. На 7-9 то же самое, но ты подвергаешь себя угрозе.

♠ Ход – Путешествуй ♠

Путешествуя по враждебной территории, выбери одного из членов команды, который будет проводником, одного, чтобы был разведчиком, и еще одного на роль повара. Если у тебя недостаточно членов партии или кто-то решил отлынивать от работы, считай, что результат броска 6. Каждый из героев за работой бросает Разум. На 10+, Повар уменьшает расход рационов в половину (т.е. для пропитания 5х игроков надо лишь 2 припаса в день). На 10+, проводник уменьшает время, необходимое, чтобы добраться до пункта назначения (мастер скажет, на сколько). На 10+, разведчик замечает любую неприятность, что позволяет вам подготовиться. На 7-9, каждый выполнил работу, как и ожидалось — съели обычное количество рационов, путешествие заняло, сколько и должно, и никто не напал на вас, но и вы не застали никого врасплох. На 6- мастер может выдать неприятность, относящийся к проваленному пункту путешествия.

♦ Пассивно – Заработок ♦

Определяет ваш уровень жизни от -3(жизнь на улице в картонной коробке, питаюсь помоями), до +3 в пентхаусе с видом на море. Этот параметр отвечает пассивно на уровень жизни, какое жилье вы можете себе позволить, какую еду, и в какие места тебя пустят. Если ты хочешь поднять свой уровень в чем то, тебе придется доплачивать богатство. Если с Разумом (-1), ты хочешь поселиться в пентхаусе на (+3), тебе придется доплатить 4 богатства. Также заработок отвечает за сторонний заработок персонажа, в городе он может обыграть кого то в карты в лесу найти травы на продажу, получая раз в неделю 2+Разум богатства. При старте каждый получает 8+Разум богатства на инвентарь.

ХАРАКТЕР

Характеристика отражает ваш внутренний стержень, как легко вы поддаетесь на чужое влияние или наоборот, а также как хорошо переносите стрессовые ситуации.

♠ Ход – Договаривайся ♠

Когда у тебя есть повод и рычаг воздействия на NPC, брось Характер. Рычаг - это то, в чем NPC нуждается или чего желает. На 10+ он выполнит просьбу если ты дашь ему обещание выполнить свою часть договора позже. На 7-9 то же самое, однако NPC нужно какое-то подтверждение твоих намерений прямо сейчас.

♠ **Ход – Закупайся** ♠

Когда тебе нужно купить что-то, и есть золотишко, если это есть в поселении, где ты находишься, то ты можешь купить искомое по рыночной цене. Если же ты разыскиваешь что-то особенное, необычное или то, что здесь трудно достать, брось Характер плюс модификатор редкости товара. На 10+, ты нашел искомое по честной цене. На 7-9, тебе придется заплатить больше или согласиться на нечто подобное, но не то, что ты искал – оно будет хуже или меньше шанс сработать.

♠ **Ход – Торгуйся** ♠

Когда ты покупаешь редкий товар выше вашего заработка - брось Характер. На 10+ выбери из списка. На 7-9 мастер выберет из списка:

- Продавец сбрасывает стоимость, мастер решает на сколько но не менее чем на 1 б.
- Продавец выдает задание, по завершению которого он сбросит стоимость, но не менее чем на 2 б.
- Продавец приложит некую странную побрякушку к товару, у неё может быть история или же неизведанные свойства, хотя может не быть ни чего.

На 6- вы скорее всего доторговались, стоимость повышается или продавец вообще отказывается продавать этот товар (исчезнув на следующий день с торговой площади).

♠ **Ход – Не бойся** ♠

Когда ты паникуешь, или перед твоими глазами разыгрывается что-то по-настоящему чудовищное, брось Характер. На 10+ ты сжимаешь свою волю в кулак и игнорируешь панику. На 7-9 ты все еще контролируешь панику, но должен выбрать 1:

- Тебя пробивает дрожь, -1 на все броски, пока источник паники не исчезнет;
- Источник паники атакует тебя или причиняет тебе вред;
- Ты теряешь инициативу, и твой союзник подвергается угрозе.

На 6- ты полностью отдаешься во власть страха, и Ведущий решит твою дальнейшую судьбу.

♦ **Пассивно – Знакомства** ♦

Определяет ваш количество связей, как эффектно вы втираетесь в доверие и остаетесь на позиции лучших друзей. Получите количество строчек истории равное четырем + Характер. Например при Характере 2, вы сможете иметь аж 6 строчек истории. Также это определяет начальные связи равные вашему характеру, заполните их с любым из игроков или создайте собственную связь с каким то значимым НПС, с которым вы можете встретится в игре. Помните что история с НПС дает +1 к любым бросками против него, но НПС в отличии от игрока не может быть записан более чем один раз.

ОБЩИЕ ХОДЫ

Ходы не привязанные к основным характеристикам.

♣ Ход – Избегай опасности ♣

Когда ты действуешь, не смотря на явную угрозу, или сталкиваешься с катастрофами, скажи, как ты с этим справляешься, и брось. Если мастер не примет твоих объяснений он может сам выбрать способ как с этим справиться.

- Действуешь сметая силой, быстро бегая или преодолая выносливостью – **Мощь**
- Действуешь вовремя заметив или среагировав, совершая небольшое быстрое движение – **Восприятие**
- Быстро соображаешь, придумываешь обманный маневр или раскрываешь чужой обман, и всячески используешь умственное превосходство – **Разум**
- Используешь шарм, сопротивляешься страху, ужасу или ментальным воздействиям пытающимся тебя сломить – **Характер**

На 10+, ты делаешь то, что собирался, и опасность обходит тебя стороной. На 7-9, ты спотыкаешься, сомневаешься или дрогнул: мастер предложит тебе вариант похуже, трудное решение или тяжелый выбор.

♣ Ход – Помогай или мешай ♣

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то из персонажей игрока, брось Историю с ними. На 10+, они получают +1 или -2 к их броску, на твой выбор. На 7-9, они все еще получают модификатор, но ты подставляешься под опасность, или же тебя ждет расплата, или же ты вынужден будешь платить...

♣ Ход – Тяжелая нагрузка ♣

Когда ты делаешь ход с весом, меньшим или равным, чем твоя нагрузка, все в порядке. Когда же ты несешь вес, равный нагрузке +1 или +2, ты получаешь -1.. Если же вес больше, чем Нагрузка+2, то у тебя есть выбор – сбросить как минимум 1 вес и бросить с -1 или автоматически потерпеть неудачу.

♣ Ход – Отдыхай ♣

Около 8 часов свободного времени, проведенного в удобном месте. Когда ты остановился на привал, съешь рацион или потрати припас (ночуя в гостиницах питание входит в цену). Если вокруг опасно, можно выставить стражу. Если у тебя достаточно опыта то можешь выполнить отдых в течении всего дня и получить повышение! Когда ты проснешься через 8 часов, и тебя при этом никто не разбудил, то вылечи одну белую ячейку. Отдохнув 7 раз (неделя) с момента получения критической раны, спишите одну серую ячейку. При непрерывном отдыхе в течении недели (вы лежите всю неделю не вставая), спишите все немощи.

♣ Ход – Повышение ♣

Когда у тебя есть день свободного времени, и количество опыта, равное (или выше) четырем + ваш текущий уровень, вычти 4+Лвл из общего значения опыта, увеличь свой уровень на 1 и выбери новый продвинутый ход для своего класса.

♣ Ход – Конец сессии ♣

Когда ты достиг конца сессии, то получи 1 опыт если ты скинул узы – например отдал долг или спас жизнь. Можешь освободить ячейку истории и вписать имя персонажа в новые связи если у тебя есть хотя бы одна пустая строчка. Также посмотри на свое мировоззрение, если ты следовал ему хотя бы раз за сессию, получи еще 1 опыт. Затем, партией ответьте на 3 вопроса:

- Узнали ли мы что-то новое и важное о мире или занятии?
- Превзошли ли мы впечатляющего врага или монстра?
- Получили ли мы запоминающееся сокровище?

За каждый ответ «да», каждый член партии получает 1 опыт.

- Мастер может дать 1 опыт лично одному из игроков, за выдающийся отыгрыш или если он добился значимого успеха.

♣ Ход – Нанимай ♣

Когда ты заявляешь, что хочешь нанять помощь или работника(например художника нарисовать ваш портрет) брось. Если ты даешь знать, что...

- ...заплатишь щедро (дороже чем это стоит), добавь +1
- ...собираешься делать (раскрываешь в чем тебе нужна помощь), добавь +1
- ...им достанется часть добычи (или славы от проделанного), добавь +1

На 10+ ты можешь выбрать из нескольких желающих, без всяких штрафов, если ты никого из них не возьмешь. На 7-9, ты можешь взять похожего, но не того, кто тебе нужен. На 6-, кто-то влиятельный, но совсем неподходящий решает отправиться с тобой (наивный юноша или замаскированный враг). Бери их с собой и прими последствия. Если ты отказываешь кандидатам, то получаешь следующие-1 на бросок найма.

♣ **Ход – Подготавливайся** ♣

Когда ты проводишь свободное время в учениях, медитации или суровых тренировках, ты получаешь подготовку. Если ты готовишься неделю или две, то получаешь 1 подготовку. Если месяц и больше, то 3 подготовки. Когда приходит время, ты можешь потратить 1 подготовку, чтобы получить +1 на любой бросок. Ты можешь потратить лишь 1 подготовку за бросок.

♣ **Ход – Наносишь урон** ♣

Когда ты определяешь свой урон, он зависит от оружия, но ограничен Максимальным уроном. Максимальный урон зависит от характеристики для каждого из ходов: Руби – Мощь, Стреляй – Восприятие, Магия – Разум или Характер. Ограничение равно 2+Характеристика+Ходы(на +Урон)+Ходы(на увеличение макс. урона).

♣ **Ход – Получай урон** ♣

Когда ты получаешь ранения, брось 1 кость за каждую единицу урона.

Если выпало 1—3, получи 0 ранений.

Если выпало 4—5, получи 1 ранение.

Если выпало 6, получи 2 ранения.

Вычти из количества полученных ранений твой бросок защиты и зачеркни столько ячеек НР, сколько ранений осталось. Когда ты зачеркнул все белые ячейки, зачеркни серую, ты критически ранен. Если в ближайшее время ты не получишь первую помощь, ты можешь умереть. Ты получаешь –2 на все броски, пока не будет излечена хотя бы одна белая ячейка. Если ты больше не можешь зачеркивать ячейки, а ранения еще остались, ты выпускаешь последний вздох.

♣ **Ход – Срезай урон** ♣

Защита бросается против броска урона противника, отнимаясь от его урона, некоторые угрозы игнорируют защиту полностью – например попадание в лаву, падение с высоты, взрывы, удушение и т.д. На 6+ игнорируй 2 ранения. На 4—5 игнорируй 1 ранение. Вы не можете игнорировать больше чем итоговое количество вашей защиты.

♣ **Ход – Пирушка** ♣

Вернувшись с победой, ты можешь закатить пирушку. Потрать 1 богатство и брось (+1 за каждое богатство сверх необходимого). На 10+, выбери 3. На 7-9, выбери 1. На 6-, выбери 1, но ситуация быстро выходит из-под контроля.

- Вы подружились с полезным НПС
- До вас дошли слухи о великопепной возможности
- Вы получили полезную информацию
- Вы не связаны, не обмануты и не зачарованы

♣ **Ход – Занудству́й** ♣

Если ты занудствуешь и упрекаешь мастера в недостаточном реализме, то брось кубики. На 10+, Мастер уделит внимание твоему замечанию, поправит описание, получи 3 очка зануды. На 7-9, объясни за 10 секунд, почему ты прав. Если тебя поддержат другие игроки, Мастер удовлетворит тебя, исправив описание. В любом случае получи 2 очка зануды. На 6-, хорошая попытка получи очко и помолчи.

Если ты накопил 10 очков зануды, то реализм ударит по твоему персонажу. Будь готов к неожиданно лопнувшей тетиве арбалета или сифилисе от вчерашней шлюхи.

♣ **Ход – Немо́шь** ♣

Если ты попал в опасную ситуацию, ты можешь получить немощь. Немощь накладывается на характеристику, которая получает -1 к броскам пока её не излечить.

Мощь – Если вы физически устали или получили физические повреждения.

Восприятие – Если вы не можете нормально пользоваться зрением/слухом и т.д.

Разум – Если ты получил сотрясение или не можешь нормально сосредоточиться.

Характер – Если тебе сломили волю или изуродовали.

СНАРЯЖЕНИЕ

Полезные вещи наполняют затхлые гробницы и забытые сокровищницы мира. Боец может найти новый острый клинок, а убийца – наткнуться на смертельный яд. Многие предметы – обыденные, вовсе не магические или уникальные от природы. Любая волшебная или единственная – в своем роде вещь никогда не является обыденной, когда речь заходит о ходах.

У каждого предмета экипировки есть набор тэгов. Они говорят о том, как экипировка воздействует на персонажа, который ей пользуется. Если оружие неудобное, то шансов выронить его во время неудачного броска «руби кромсай» намного больше.

Это никоим образом не исчерпывающий список – ты вправе создавать собственные тэги.

◆ Тэги ◆

Внутрь: Полезен только если его ввести в персонажа или добавить в еду.

+Бонус: Модифицирует эффективность персонажа в той или иной ситуации. Это может быть следующие +1 к следующей слежке или постоянные -1 на руби кромсай.

Цена: Обычная цена этого предмета.

Опасный: Использование сопряжено с опасностью. Если персонаж не предпринял мер предосторожности, Мастер вправе обрушить на его голову все последствия его глупого поступка.

Запас: Это припас который можно использовать лишь одним способом. В отличие от универсального припаса, запас еды не станет запасом стрел.

Требования: Только определенный тип людей может использовать это. В противном случае, от него не будет никакого толку. Например только добрый персонаж может использовать ангельский клинок, а чтобы поднять топор варвара нужна выдающаяся мощь.

Медленный: Требует от нескольких минут до получаса на применение.

Касание: Применим только при прикосновении

Двуручный: Для эффективного использования нужно две руки.

Вес: Столько считается при Нагрузке персонажа. Если вес не указан, то это не приспособлено для перемещения. Богатство например имеет вес 1.

Надетый: Чтобы использовать, придется это надеть.

...применений: Это можно использовать только ограниченное число раз.

Мощное: Может отбросить противника или даже сбить его с ног и хорошо подходит для уничтожения препятствий, некоторые типы объектов можно уничтожить только данным оружием;

Урон: Особо опасно для врагов – количество кубов урона которые бросаются при атаке с помощью этого оружия, но учти, что количество кубов не может превышать ваш максимальный урон.

Игнорирует броню: Из наносимых повреждений не вычитается броня.

Кровавое: Оно наносит повреждения особо жестоким образом, буквально разрывая жертв на куски. Вы можете нанести количество ран равное вашему Урону без броска, по противнику без какой либо защиты;

Проникание: Проходит сквозь броню. Нанося урон, персонаж вычитает значение проникания из защиты цели.

Редкость: Чем реже предмет тем обоснованней заявление хода «Закупайся».

Точное: Поощряет точные удары. Персонаж может использовать Восприятие вместо Мощи, для попадания «руби кромсай», но максимальный урон все также считается от Мощи.

Перезарядка: После применения, требуется определенное время на перезарядку.

Дистанция: определяет предельную дальность эффективности оружия и снаряжения:

- в упор: для атаки цели в ближнем бою;

- ближняя: для атаки цели, находящейся в паре шагов, Также может быть использовано на средней или в упор дистанции с -1 к попаданию и урону;

- средняя: для боя на дистанции уверенного поражения цели из пистолета, Также может быть использовано на дальней дистанции с —2 к попаданию и урону. Невозможно сражаться в упор;

- дальняя: для стрельбы на дистанциях больше 50 метров. Имеет —2 к попаданию и урону на ближней дистанции. Невозможно сражаться в упор.

Оглушающее: Атакуя этим оружием, персонаж наносит оглушающий урон вместо обычного.

Метательное: Чтобы ранить кого-то, персонаж метает это. Используя залп этим оружием от Мощи, на 7-9, персонаж не может выбрать потерю боезапаса — метнув оружие, персонаж не может более его применить, пока не вернет.

Защита X: дает персонажу X Защиты. Если у персонажа несколько предметов с таким свойством, используется максимальный (защита бросается против броска урона противника, отнимаясь от его урона, некоторые угрозы игнорируют защиту полностью – например попадание в лаву, падение с высоты, взрывы, удушение и т.д.).

Защита +X: увеличивает защиту персонажа на X и может сочетаться с Защитой X.

Неудобный: С ней непросто передвигаться. Персонаж получает постоянные -1, пока использует это. Данный штраф кумулятивен.

Скрытый: предмет может быть скрыт под одеждой, и без специального досмотра его нельзя обнаружить.

Тяжелое: каждый выстрел из оружия тратит Припас, и для использования оружия требуется две руки.

Бесшумный: Если противник погибает от такого оружия, не завязывая длительного поединка, это убийство проходит тихо.

ОРУЖИЕ

Эта глава позволит вам спроектировать своё не магическое оружие, которое будет иметь ряд тегов, цену и редкость, для поисков в магазине. Если вы создали слишком дорогое и редкое оружие, не удивляйтесь что долгое время не сможете его найти или оплатить.

◆ Калькулятор оружия ◆

Стартовые параметры оружие имеет стоимость «0», урон 1, вес 1, дальностью в упор. Если вам этого не достаточно вы можете использовать калькулятор чтобы повысить стоимость оружия, но улучая его параметры.

Теги	Цена	Свойства
Описание	0	Опиши свое оружие, чтобы мастер представлял его. Сверьтесь с таблицей Редкости, чтобы не идти с ней вразрез, покупая оружие стоимостью «-2» и описывая его как меч из золота.
Дальность в упор	0	Для дальности «В упор» определи примерную дальность поражения (нож/меч/копье).
Стрелковое	+0,5	Выбери одну дальность (ближняя/дальняя/средняя), заменяя тег «В упор». Получая дальнобойное оружие к нему тут же добавляется тег «запас».
Доп. Дальность или Метание	+0,5	Добавляет стрелковому оружию, дополнительную зону поражения. Оружию ближнего боя дает тег «Метание».
+1 урон оружия	+1,25	Увеличьте урон от оружия, помните что оружие не может нанести урон более вашего максимального урона. Максимальный урон магазинного оружия «+4».
+1 проникание	+1,75	Отнимается от количества «Защиты» противника. Максимальное проникание магазинного оружия «+2».
Мощное	+1	Оружием можно дробить горные породы, без риска его повредить. Данное оружие может свалить с ног при ударе или повредить противника с тегом «тяжелая броня».
Кровавое	+1	Наносит особо страшные раны, буквально разрывая противника на части. Накладывает на игроков «Немощь» буквально с одной раны. Может вгонять в панику. Вы можете нанести количество ран равное вашему Урону без броска, по противнику без какой либо защиты.
Точное	+1,5	Персонаж может использовать Восприятие вместо Мощи, для попадания «руби кромсай», но максимальный урон все также считается от Мощи.
Скрытое	+0,75	Предмет может быть скрыт под одеждой, без специального досмотра его нельзя обнаружить.
Защита +1 ББ	+1,75	Вы получаете +1 защиту в ближнем бою. Максимальная защита магазинного оружия «+1».
Защита -1 ББ	-1,25	Вы получаете -1 защиту в ближнем бою. Максимальная защита магазинного оружия «-1».
Тяжелое	+0,75	Каждый выстрел из оружия тратит Припас, и для использования оружия требуется две руки, но урон тяжелого оружия не зависит от вашего максимального урона.
Бесшумное	+0,5	Оружием довольно легко совершать убийства не привлекая внимания, даже если у вас нет на это особых ходов от класса.
Оглушение	+0,5	Может вывести противника из боя, не подвергая его жизнь опасности. В любом другом случае при такой попытке игрок теряет 2 урона оружия.
Частый	+0,5	Оружие снижает свою редкость на одну градацию.
Опасное	-0,5	Ваше оружие связано с риском использования, что увеличивает последствие при его использовании -6. Мастер расскажет вам что случилось,
Перезарядка	-1	Свойство можно взять только оружию с тегом «Запас». После применения, требуется определенное время на перезарядку.
Медленное	-1,5	Оружие нужно долго подготавливать для выстрела или использования. Оно не может быть уже готово, если только вы не устраиваете засаду.
Неудобное	-1	Используя данный предмет, вы получаете -1 ко всем броскам.
Двуручное	-0,5	Оружие можно использовать только двумя руками.
+1 Вес	-0,5	Оружие много весит. Максимальная прибавка веса для магазинного оружия «+2»

◆ Редкость ◆

Редкость рассчитывается из получившейся цены оружия и влияет на ход «Закупайся» определяя насколько легко найти тот или иной предмет на рынке. Стоимость оружия округляется в большую сторону.

Итоговая цена	Редкость	Свойства
0-2	+1	Простые и обыденные предметы как - ножи, лопаты и грабли, самодельная дубинка или простейшая пика. Если нет экстренной ситуации, это даже не требует броска на «Закупайся».
3-4	0	Обычное оружие, мечи или топоры, стандартные копья или молоты. Оружие может быть трудно купить там, где его ношение или продажа запрещена, или там где его не производят, а оно пользуется популярностью.
5-6	-1	Редкое оружие – кроме того что это прекрасный образец, так его и не так легко выделить из сотни других мечей, если вам кто то не подскажет или вы не узнаете инициалы великого мастера на нем.
7+	-2	Уникальное оружие – таким обладает хорошо если один из ста тысяч бойцов, у него чаще всего есть богатая история и великий мастер сотворивший это чудо на свет божий. На рынках почти не встречается или стоит бешенные деньги.

◆ Запасы ◆

Если вы хотите закупить «запасы» к стрелковому оружию, дополнительно к вашим припасам, оперируйте тем что к любому оружию подходит лишь свой запас. Каждый «Запас» имеет 3 использования.

- Если оружие или предмет Простой или Обычный, стоимость запаса считается «1»;
- Если оружие Редкое, стоимость запаса считается «2»;
- Если оружие Уникальное, стоимость запаса считается «3».

◆ Некоторые вещи ◆

Вы можете искать на рынке иные вещи, некоторые из которых пригодятся вам в приключении.

Припасы: Стоимости нету; вес 0

Припасы пополняются при первом походе на рынок, после получения заработка или если вы имеете неограниченный доступ к обыденным предметам.

Припарки и мази: Стоимость 2; вес 0

После обработки ран и ссадин, восстанавливает цели 1 белую ячейку.

Зелье лечения: Стоимость 5; вес (Зшт – вес 1)

После использования восстанавливает серую ячейку или немощь.

Бочонок пива: Стоимость 2; вес 4

Когда персонаж раскупоривает бочонок и предлагает всем выпить, то он получает +1 на бросок Пирушки.

Сумка с книгами: Стоимость 2; вес 2; использование 5.

Если в сумке персонажа есть нужная книга, то изливая знание, он может проконсультироваться с ней и получить +1 на этот бросок, потратив припас.

Антидот: Стоимость 2; вес 1

Выпив противоядие, персонаж тут же избавляется от действия одного из ядов.

Набор выживания: Стоимость 3; вес 2; использование 5.

Потрать припас и обеспечь одного персонажа всем необходимым для нахождения пропитания в течение 3х дней.

Рацион для путешествий: Стоимость 1, вес 1

Прокормит одного человека в течении 5ти дней.

Вино: Стоимость 2, вес 1

Распив с кем то вино, получи +1 к переговорам с ним.

Тагитово масло: Стоимость 2; вес 0 (Зшт – вес 1)

Внутрь - Жертва погружается в легкий сон.

Кровавая Трава Стоимость 2; вес 0 (Зшт – вес 1)

Касание - Цель наносит -1 ущерб, постоянно пока не излечится.

Золотой Корень: Стоимость 2; вес 0 (Зшт – вес 1)

Внутрь - Цель считает первого встреченного верным союзником, пока ему не докажут обратное.

Змеинные Слезы : Стоимость 2; вес 0 (Зшт – вес 1)

Касание - Всякий, кто наносит цели ущерб, бросает два раза и выбирает лучший результат.

Набор лекаря: Стоимость 4; медленное; вес 2; запасов 5.

Потратив 1 запас, ты излечиваешь 1 не критическое ранение, полученное не более 2х часов назад. Потратив 3 запаса, ты излечиваешь критическое ранение, полученное не более 2х часов назад.

Набор одежды: Стоимость 3; медленное; вес 2; использование 5.

Потратив 1 припас, ты полностью изменяешь свой имидж, вплоть до макияжа, прически, костюма и запаха духов.

Ремонтный набор: Стоимость 3; вес 2; использование 5.

Потрать 1 припас, чтобы получить любой необходимый для ремонта инструмент.

Набор взломщика: Стоимость 3; вес 1; использование 5.

Потрать 1 припас и получи инструменты для взлома.

Набор авантюриста: Стоимость 1; вес 2; использование 5.

Это вещмешок со всем необходимым — там есть колышки, веревки, мел, свечки, соль, шесты и все такое... Каждый раз, когда персонаж ищет нужный обычный предмет, он копается в вещмешке, находит то, что ему надо - списывая один припас.

◆ Броня ◆

*В надетом виде, удваивается при переносе.

Название	Броня	Цена	Вес	Теги
Кожанка	1	2	1*	
Кольчуга	2	4	3*	Неудобный.
Латы	3	6	4*	Неудобный.
Щит малый	+1	3	2	
Башенный щит	+2	5	4	Двуручный
Доп. функции	-	+	-	Броня может иметь доп. слоты под оборудования, добавляя припасы. Может обеспечивать маскировку или герметичность. Броня может быть полной или защищать лишь участки тела. Быть скрытыми или облеченными и т.д. Но все это добавляет ей стоимости и делает не магазинным предметом.

◆ Богатство ◆

Богатство это деньги или другие предметы, удобные для оплаты. Богатство имеет вес, 3 богатства на 1 вес. Вы можете носить богатство и в менее доступной валюте – например в драгоценном камне, получая 1 вес за 10 богатства, но тогда не удивляйтесь что не многие смогут принять его в оплату или купят его всего за 7 богатства. В любом случае, тут указаны некоторые действия и покупки, которые можно сделать за Богатства.

Три месяца низко квалифицированного ручного труда: 2 б.

Месячное жалование стражника: 2 б.

Индивидуальный предмет у кузница: Цена + 4б.

Вечеринка с выпивкой, танцами и компанией на ночь: 1 б.

Охрана, день по местности полной бандитов: 2 б.

Охрана, день по местности полной монстров: 5 б.

Убийство в подворотне: 2 б.

Заказное убийство: 7 б.

Услуги доктора: 1 б.

Приданное крестьянина: 1 б.

«Крыша» для небольшого дела: 3 б.

Взятка для чиновника: 2 б.

Соблазнительная сумма: 5 б.

Предложение, от которого нельзя отказаться: 20 б.

Ослик: 2б. Нагрузка 15.

Конь: 4 б. Нагрузка Ты + 7.

Боевой конь: 15 б. Нагрузка Ты + 10.

Фургон под 2 лошади: 6 б. Нагрузка 5 человек + 20.

Торговый корабль: 100 б. Нагрузка 20ч +200.

Боевой корабль: 500 б. Нагрузка 40ч +100.

Землянка: 10 б.

Домик: 50 б.

Особняк: 500 б.

Крепость: 1 500 б.

Замок с городом, под охраной стен: 10 000 б.

Годовой расход на жильё – помните, что все требует обслуживания в размере 10% в год. Можно упустить данные расходы, если это стоит меньше 10 б.

Подарок: 1 б.

Дар дворянину: 4 б.

Кольцо, колъе, богатый наряд: 2 б.

Подарок достойный короля: 50 б.

Случайные награды за монстров: *Брось урон монстра и по выпавшему значению выдай награду.*

0 – Его вещи ни чего не стоят.

1 – Предмет, полезный в текущей ситуации

2 – Одно богатство.

3 – Небольшой предмет (драгоценный камень например) значимой ценности, 1d4 богатства

4 – Незначительная волшебная безделушка

5 – Полезная информация (в виде улики, заметок и т.п.)

6 – Мешок с монетами, 1d8 богатства.

7 – Очень ценный небольшой предмет стоимостью 2d6 б.

8 – Сундук с золотыми монетами и ценностями, 3d6 б.

9 – Сильный волшебный предмет или магический эффект

10 – Слава о вас пробежаться по всем землям.

СОЗДАНИЕ КАРТОЧКИ

Выполнив следующие ходы вы можете создать себе готовую карточку из конструктора, избегая лишних споров с мастером на счет допустимых ходов.

♦ Пункты создания ♦

- »Выберите стартовый архетип: Послушник, Маг, Жулик, Воин.
- »Выберите распределение специализации, каким хитросплетением навыков обладает ваш персонаж.
- »Выберите специализации: они дают вам стартовые ходы.
- »Выберите из списков Специализаций или Архетипа : черты; мировоззрение; снаряжение.
- »Распределите ваши характеристики, основные(+2,+1,0,-1) и побочные.
- »Расскажите мастеру и игрокам, через что вы прошли чтобы стать таким каким стали.
- »Если после рассказа вы сможете найти общие ниточки с другими игроками, впишите их в историю.

Архетип Послушник - Сила в Воле

Ученик, посвятивший себя преданности учению, например религиозному. В этом темном мире, кодекс чести и вера учеников является маяком, дающим силу сражаться.

♦ Распределение специализации ♦

Выберите одно из трех:

- »Выберите три специализации своего архетипа.
- »Выберите две любые специализации – добавьте один ход развития любой специализации 1-5 уровня, этот ход становится стартовым наряду со стартовыми ходами всех трех специализаций, однако при прокачке эта специализация не учитывается как твоя.
- »Выберите две специализации своего архетипа и одну любую.

♦ Прокачка ♦

При получении достаточного опыта вы можете совершить одно из следующих действий:

- »Выбрать ход из своих специализаций.
- »Выбрать ход из любой специализации своего архетипа не более 2х раз.
- »Выбрать ход из любой специализации но лишь 1 раз.

♦ Преданность ♦

Вы преданы чему то большему, чем ваши плотские желания, это может быть клятва, философия, божество или пророчество. Независимо от того, что это, оно наполняет вашу жизнь целью, ваше тело силой, а душу энтузиазмом. По своей сфере вы должны составить как минимум три клятвы и образ жизни, который будете раскрывать во время игры. Сферы преданности: Звери, Природа, Смерть, Жизнь, Закон, Защита, Знания, Духи погоды, Мудрость древних.

♦ Мировоззрение ♦

- »**Злое:** Вредите другому, показывая превосходство вашей преданности
- »**Доброе:** вам удалось помочь кому-то из вашей сферы преданности.
- »**Законопослушное:** подвергните себя опасности, но не сверните с пути преданности.
- »**Нейтральное:** избегайте острых ситуаций, следуя идеалам преданности.

♦ Инвентарь ♦

Кроме денег вы имеете, одежду отвечающую канонам вашей религии или стилю жизни, символ преданности или напоминание о клятве.

♦ Черты ♦

- ☐ **Целеустремленный:** давая клятву отвечающую канонам выбранной сферы вы получаете 3 очка, которые можно потратить 1 к 1 на +1 к броскам (даже на урон). Если вы не смогли её выполнить, вы получаете штраф в одно очко опыта. В любой момент вы можете заявить новую клятву, чем вызовете отказ от старой.
- ☐ **Заботливый:** Останавливаясь лагерем все союзники могут вылечить на одну белую ячейку больше.
- ☐ **Верный:** Во время отдыха, вы можете спросить ГМа, нет ли поблизости чего-то нарушающего вашу сферу преданности и чести, ГМ честно ответит.

ЛЕКАРЬ

Вы готовы исцелить каждого, хотя не каждый готов быть здоровым.

♠ Стартовый ход ♠

Наложение Рук: Касаясь кого-то, заботясь о его благополучии бросьте + Характер. Мастер может назначить штраф если вы испытываете негативные чувства к объекту лечения.

• На 10+, бросьте 1 кубик исцеления, исцели выпавшее число белых ячеек или одну болезнь.

• На 7-9, исцеление происходит, но болезнь или урон переходят на вас.

• На 6-, цель не лишается ранений или болезни, а вы принимаете их на себя дополнительно.

♣ Специальные ходы I–5 ♣

☐ **Я уже тут:** Когда вы принимаете на себя роль медика в отряде и не предпринимаете агрессивных действий, то можете взбодрить одного союзника добавляя +1 на его бросок, без броска истории.

☐ **Исцеление:** При попытке исцеления потратьте припас или мази и исцелите 1 к 1 за каждый потраченный припас белые ячейки или 3 к 1 серые или одну немощь.

☐ **Поддержка:** Когда вы хоть немного излечиваете кого-то, он получает +1 урон на следующую атаку.

☐ **Прирожденный медик:** Бросок на любое лечение, даже магическое, осуществляется вами с +1.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Я всегда тут:** Также добавляете +1 Защиту при использовании «Я уже тут».

☐ **Медицинский уход:** Когда у вас есть возможность уделить 2 часа больному, потратьте припас или мазь и можете бросить Разум. На 10+ вы имеете 3 очка, на 7-9 одно очко. Этот ход использовать более одного раза в день или выбирать один пункт дважды. Тратьте очки на:

• Вылечите одну обычную рану - белую ячейку (1 очко)

• Не тратьте припас (1 очко)

• Вылечите один известный яд или распространенную болезнь (2 очка)

• До конца дня пациент не чувствует свои «немощи» (2 очка)

• Вылечите одну критическую рану - серую ячейку или немощь (3 очка)

☐ **Я рядом:** Находясь рядом с больными, ускорьте им восстановление серых ячеек или немощей до 3х дней.

☐ **Не в мою смену:** Когда союзник с которым у вас есть узы испускает последний вздох на ваших глазах, вы можете экстренно оказать ему поддержку выкрикнув что-то важное для вас обоих. Снизь историю с ним на 1 пункт, а союзник может перебросить один d6 кубик на эту проверку.

♦ Мировоззрение ♦

☐ **Хаотичное:** идите против любой власти и гнета, мешающего вашему отношению к жизни.

☐ **Доброе:** Подставляйтесь под угрозу, в попытке защитить более слабого.

☐ **Законопослушное:** Вы всегда поступаете по букве закона, даже если это противоречит вашей чести или вашим желаниям.

ПОСВЯЩЕННЫЙ

Это больше чем философия, вы полностью посвятили себя служению божеству.

♠ Стартовый ход ♠

Божественное руководство: Вы служите и поклоняетесь некоторому божеству которое говорит с вами и через вас. Дайте вашему богу имя. Бог должен относиться к сфере вашего поклонения и отвечать за какой-то аспект жизни человека, например: Завоевание и битвы; развитие и цивилизация; изучения и познания; милосердие и равноправие; времена года или погодное явление; подземные миры и т.д. Каждое утро или хотя бы после 4х часов отдыха, когда вы молитесь своему божеству, согласно предписаниям вашей религии, ваш бог предоставит некоторое полезное знание или благо, связанное с его областью. Когда вы приносите в жертву божеству что-то ценное для вас и молитесь о руководстве, ваше божество говорит, что необходимо сделать – это деяние может помочь вам в дальнейшем. Если вы выполняете это указание, отметьте опыт.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Божественное вмешательство:** Когда вы молитесь, божество также накладывает на вас «божественную суть», потратьте её и отмените любое ранение нанесенное вам или союзнику, даже если вы находитесь за полмира от него.

☐ **Личный бог:** Вы можете получить руководство без жертвоприношения.

☐ **Адепт:** Ворвитесь в бой с именем бога на устах, ваш максимальный урон от любого оружия становится 5 до конца боя. Проверки «Избегание опасности» на 7-9 работают как 10+. После боя вы чувствуете истощение, любые проверки 10+ скатываются в 7-9 пока вы не отдохнете 8 часов.

☐ **Религия:** Ваши слова имеют для религиозных людей большое значение. Вы имеете +1 к броскам Характера когда договариваетесь с религиозным человеком.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Аватар:** После взятия этого хода при молитве божеству, он наделяет вас неким свойством характерным для него. Бог громовержец может поделиться силой метать молнии, Богиня Пифи открыть третий глаз, поклонение ангелу приведет к появлению белоснежных крыльев у Аватара. Изменение постоянны, так что хорошо подумайте прежде чем так кардинально менять свою жизнь.

☐ **Божественная непобедимость:** Вы получаете две «Божественные сути» за божественное вмешательство.

☐ **Теология:** Когда вы видите чудеса созданные божеством или его приспешниками, спросите о его сути у Мастера. Он честно ответит на ваш вопрос, о том что делает это чудо или о его слабых местах если таковы есть, как будто вы провели изучение на 10+.

☐ **Божественное влияние:** Потратьте «Божественную суть», чтобы заразить своей верой 1 NPC после общения с ним. Он будет стараться помочь вам в меру сил. Эффект проходит через d6 + Характер дней, затем жертва вас сторонится или пытается навредить. Каждая просьба может снизить этот срок на один день, если она опасна, не выгодна или не соответствует его принципам.

♦ Мировоззрение ♦

☐ **Хаотичный:** Разружьте любые устои и любую власть, не признающую вашу веру как истинную.

☐ **Злой:** Получите блага для своего божества за счет страданий других.

☐ **Добрый:** Поделитесь преимуществами своего божества с неверующими.

☐ **Законопослушный:** Защитите других, кто разделяет вашу веру.

♦ Черты ♦

☐ **Жадный:** в качестве приношений богу пойдут обычные деньги, ваш заработок например.

☐ **Уравновешенный:** Вы можете отказаться от помощи или ответов божества при молитве, получив их в любой другой удобный для вас момент.

☐ **Внимательный:** Любое изучение, связанное с божествами и теологией проводятся с +1.

☐ **Перестраховщик:** Во время молитвы, божество всегда подсказывает о надвигающейся опасности для вас или вашей веры.

ЧУДОТВОРЕЦ

Вы воплощаете чудеса в этот мир, одна ваша уверенность может изменить мироздание.

♠ Стартовый ход ♠

Чудеса: Вы получаете свой список чудес. Призывая чудеса бросьте + Характер. На 10+ чудо сработает, а вы выберете 1 последствие из списка. На 7-9 чудо сработает, но последствий уже два. На 6- чудо не срабатывает, а мастер выбирает одно последствие из списка.

- Чудо имеет другие последствия, не совсем приятные для вас.
- Ваша воля истощается, вы получаете -1 до следующего привала и сна.
- Ваше заклинание привлекает лишнее внимание, этот пункт может накапливаться вызывая более страшные последствия.

Список чудес формируется из вашей сферы преданности, вы получаете все заклинания из неё. Если на какой-то уровень заклинаний пришлось менее 2х чудес, чудотворец может дополнить до двух из любой сферы послушника.

♣ Специальные ходы I–5 ♣

- ☐ **Знание истин:** Когда вы изучаете вопрос, связанный с вашей сферой преданности (если из-за архетипа у вас нет сферы, можете её выбрать), вы вспоминаете интересное и имеете +1 к броску.
- ☐ **Эпичное чудо:** Когда вы используете чудеса на 10+, выберите одно:
 - Эффект заклинания удваивается.
 - Количество целей удваивается.
- ☐ **Мудрый:** Запишите любое заклинание, любого уровня в свой список чудес.
- ☐ **Чудесное спасение:** Если вам грозит опасность, переложите её на любого другого, мастер в качестве стоимости выбирает два пункта из последствия чудес.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

- ☐ **Дисциплина:** На 12+ Чудеса не имеют последствий.
- ☐ **Мирская мудрость:** Запишите любое заклинание, любого уровня в свой список чудес.
- ☐ **Места силы:** Находясь на святой земле или ярком месте для вашей сферы преданности, вы получаете +1 ко всем чудесам.
- ☐ **Чудесное спасение:** От вас не так легко избавиться, вы не получаете штраф -2 при броске на «последний вздох».

♦ Мировоззрение ♦

- ☐ **Хаотичный:** Уничтожьте того, кто разрушает вашу сферу преданности.
- ☐ **Добрый:** Развейте неверные мифы о вашей сфере.
- ☐ **Законопослушный:** Пожертвуйте чем-то важным для себя, ради своей сферы преданности.

♦ Черты ♦

- ☐ **Скрытый:** Когда важно получить скрытое от глаз чудо, вы получаете +1 на первую такую попытку в день.
- ☐ **Явный:** Когда важно получить явное чудо перед зрителями, вы получаете +1 на первую такую попытку в день.
- ☐ **Мудрец:** Запишите любое заклинание, любого уровня в свой список чудес.

ЭКЗОРЦИСТ

Изыди нечистая!

♠ Стартовый ход ♠

Круг защиты: Когда вы рисуете пентаграмму на полу или земле, бросьте + Разум. На 10 +, она будет удерживать духа, призрака, демона или другое астральное существо, пока его не испортят извне. На 7-9 это удержит существо ненадолго. Бросок совершается, когда дух пытается выбраться, а не когда рисуется пентаграмма.

Астральное тело: Вы можете взаимодействовать с призрачными, иллюзорными или астральными планами, полностью переходя в них, это включает нанесение им физического ущерба материальными объектами.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Изгнание:** Когда вы прибегаете к древним руническим текстам, бросьте + Разум. На 7-9, пока вы читаете древние тексты духи отгоняются, покидая свои сосуды. Этого вполне хватает чтобы изгнать жаждущего спасения духа. Иначе, если дух имеет связь с нашим миром он достаточно скоро вернется и будет агрессивным относительно вас. На 10+, вы изгоняете его и если у него нет сильной связи, он больше не сможет вернуться. На 6- это не в ваших силах

☐ **Астральная мощь:** Когда вы нападаете на дух, призрака, или другое существо астрального плана, ваш максимальный урон равен 4 от любого оружия.

☐ **Сверхъестественные знания:** Когда вы сталкиваетесь с чем-то сверхъестественным, то автоматически проходите любые броски на изучение.

☐ **Духовная связь:** если у вас есть кусочек тела или вещь очень дорогая цели, вы можете использовать на неё все свои ходы как будто она - дух.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Сила духа:** При атаки духов, получите +1 к урону. Когда дух получает ущерб он сам выбирает быть изгнанным или получить раны, если жизни цели скатываются в 0 её душа полностью уничтожена — она не сможет вернуться.

☐ **Приказ инквизиции:** Вы можете поставить один указ или запрет от лица Инквизиции (возможно издать указ на деревню или лично одному NPC), бросьте + Характер. На 10+ все услышавшие исполняют приказы под страхом пыток и смерти. На 7-9 они исполняют его в вашем присутствии и, возможно, будут думать над контрмерами, как действовать в обход указа. Помните что одновременно может лежать лишь один приказ инквизиции, а приказы, не связанные с вашим родом действия, очень быстро вызовут неприятные последствия.

☐ **В одной лодке:** Когда вы обращаетесь за помощью к охотникам на сверхъестественное, бросьте + Характер. На 10+ они делятся важной информацией или редким предметом, необходимым для выполнения вашего задания. На 7-9 то же самое, но контакт потребует плату или услугу.

☐ **Обряд призыва:** когда вы находите мертвеца, с которым хотите поговорить, бросьте + Разум. На 10+ мертвец ответит на пару ваших вопросов достаточно честно. В любом случае, после разговора он будет изгнан. На 7-9 мертвец будет отвечать в зависимости от личных качеств, может врать или отшучиваться на вопросы по своему желанию.

♦ Мироззрение ♦

☐ **Добрый:** Развейте неверные мифы о вашей сфере влияния.

☐ **Законопослушный:** Уничтожьте того, кто беспокоит покой мертвых, например, некроманта или демонолога.

♦ Черты ♦

☐ **Чуткий:** Вы всегда чувствуете Неупокоенных вокруг. В радиусе 30 метров и даже через стены, вы чувствуете присутствие духов, нежити, демонов или астральных существ, хотя одно от другого отличить не сможете пока не увидите.

НЕСТИГАЕМЫЙ

Ваша воля способна тащить растерзанное тело, до самой конечной цели!

♠ Стартовый ход ♠

Непокоренный: Если вы подставились под удар, можете любую опасность избегать проверкой Мощи, преодолевая все своей выносливостью.

♣ Специальные ходы I–5 ♣

□ **Мертвец идет:** Вы можете поглощать урон. Когда по вам попадает атака, но до того, как были брошены кости урона, вы можете заявить что поглощаете урон, записывая себе столько очков «поглощения», сколько кубов урона должно быть брошено. Количество поглощения не может быть более 12. Во время отдыха и становления лагерем, весь поглощенный урон наносится одним ударом игнорируя защиту.

□ **Устойчивый:** Вы можете легко переносить неприятные погодные условия, отсутствия сна или еды. Каждый день когда вам необходимо игнорировать опасность от холода, жары, дождя, усталости, голода или недосыпа, получите 1 пункт «Поглощения» от каждой игнорируемой опасности и целый день вас не затронут эти угрозы.

□ **Непреклонный:** Когда на вас нет никакой брони и щитов, вы имеете 1 защиту. Эта защита срабатывает при уроне от «Поглощения» если вы получали их именно в таком виде.

□ **Защитить любой ценой:** когда вы что-либо защищаете, то даже на 6- все равно получаете 1 на выбор.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

□ **Как сталь:** Бонус непреклонного растет до 2рой защиты.

□ **Сила воли:** Когда вас пытается подставить под угрозу магическим влиянием, кроме прямого нанесения урона (например: обмануть иллюзией, захватить волю или сдвинуть в пропасть). Бросок на 6- или 7-9(снизив опасность) можете получить «Поглощение» и игнорировать это влияние как будто прокинули 10+.

□ **Верный защитник:** При любой атаке на 12+, вы получаете пункт «защитить», который можете применить на любую вещь или союзника когда посчитаете нужным. Вы не можете накопить более одного пункта и его действие распространяется лишь на эту сцену.

□ **Бессмертный:** Против физических атак ваша защита от «Непреклонного» засчитывается без броска.

♦ Мироззрение ♦

□ **Нейтральный:** Ваши стремление делают вас авторитетом в чьих то глазах.

□ **Добрый:** Примите на себя опасность, спасая слабого.



МОНАХ

Вы боец, боец чести!

♠ Стартовый ход ♠

Славная битва: В начале боя, брось + Характер. На 10+, получи три Ки. На 7-9, получи два Ки. На 6- вы не получили Ки, а ваш враг неожиданно набросился на вас. Потрать одно очко во время битвы чтобы получить один из следующих эффектов:

- Блок удара – если по вам нанесли удар, заявите блок до броска урона и он снизится наполовину.
- Освободитесь от захвата, замедления, перегруза или другого влияния на вас.
- Сблизьтесь с противником, если между вами нет препятствий мешающих этому.
- Атакуйте в упор, нанеся свой урон без броска на попадание.
- Прыжок над или через препятствия.

Вы теряете все оставшиеся Ки в конце битвы.

♣ Специальные ходы I–5 ♣

☐ **Поймать стрелу:** Когда по вам стреляют, бросьте + Мощь. На 10+ вы ловите снаряд в воздухе. На 7-9, выберите одно:

- Вы увернулись, подставив под атаку другого.
- Вы ловите снаряд, но получаете половину урона.

☐ **Бой с честью:** Если вы следуете заветам своей сферы в бою, получите 1 Ки, вплоть до максимума в 3 Ки.

☐ **Стиль обезьяны:** В ближнем бою, без доспехов и щита вы имеете 1 защиты в упор, если этой защитой вы полностью поглотили урон противника, обезоружьте его.

☐ **Воспитанник храма:** когда вы хотите нанять работников или союзников связанных с храмом, считайте что пункт «щедро заплатить» уже выбран, хотя вы наоборот заплатите лишь половину стоимости этих услуг.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Король обезьян:** Защита в упор от Стиля обезьяны увеличивается до 2х.

☐ **Как перышко:** Вы идеально контролируете свои рефлексy, легко пробегая по маленьким жердочкам или держа равновесие на плавающих бревнах. Для вас подобные ситуации уже не опасны.

☐ **Улучшенная техника:** Вы расширяете возможности для траты Ки:

- Атакуйте на расстояние видимости, без броска на попадание.
- Отнимите что-то у противника, теперь это ваше.
- Бросайте помощь от Характера.
- Сделайте что-то невероятное – пробегите по отвесной стене метров 10, прыгнете на расстояние до 15метров.

☐ **Техника змеи:** Когда вы защищаете что-то, то можете выбрать такой вариант:

- Нанесите противнику свой полный Урон.

♦ Мироззрение ♦

☐ **Нейтральный:** Добиться славы и почета как великий воин.

☐ **Добрый:** Бороться с несправедливостью этого мира.

♦ Черты ♦

☐ **Настойчивый:** Используя Ки вы можете отменить любой эффект от атаки, будь то толчок, поджог или яд, но урон при этом не уменьшается.

☐ **Уверенный:** Пока у вас есть Ки, вы можете наносить удары броском Характера, однако при промахе на 6- вместе с последствиями вы тратите Ки.

☐ **Стойкий:** Если тратите Ки на блок, то он полностью убирает урон, но оставляет эффекты атаки.

☐ **Авторитетный:** В вас видят опытного и сильного человека. Каждый раз приезжая в новое место находятся люди, которые поделятся с вами о текущих проблемах, лично их или поселка в целом. Если вы избавитесь от этих проблем, вам всегда будут рады предоставить кров и еду, а также получите 1 опыт.

ЖРЕЦ

Вас переполняет сила богов, дарованная вам за непреклонную веру и поклонение!

♠ Стартовый ход ♠

Жреческая магия: Ваши молитвы очень важны для божества которому вы служите, если хотите сотворить молитву бросьте + Разум. На 10+, бог отвечает мгновенно. На 7-9, выберите одно последствие:

- Боги терпеливы но не на столько, вы получаете -1 до следующего привала и сна на бросок молитвы.
- На молитву отвечают не сразу, вы вольны прервать её или подставиться под опасность – стоять как истукан на коленях посреди битвы явно не лучшее решение. В частности это может подвергнуть вас лишнему вниманию.
- Вы не можете повторить эту магию, пока не проведете «Искушение».

Если бросок молитвы прошел на 6- заклинание не срабатывает, и вы не можете его повторно использовать. Помните что «Длительные» заклинания жреца даже при успехе накладывают пункт с бросками на -1.

Искушение: Проведя пару часов в непрерывной молитве вы можете восстановить ваши потерянные заклинания или заготовить новый список магии. Для жреца доступно 3 сферы магии послушника, одна из которых должна быть сферой его преданности. После молитвы совершите все следующие пункты по порядку:

- Потеряйте все заклинания, дарованные тебе
- Подготовьте все свои мелкие просьбы, которые не влияют на ваш лимит.
- Получите новые заклинания на ваш выбор, чей суммарный уровень не превышает ваш+1, а также ни одно из них не может быть выше уровнем, чем вы (например на 5 уровне, вы имеете суммарный уровень 6. Вы можете изучить 2 заклинания третьего уровня или 6 заклинаний первого, а может 1 пятого и 1 первого?).

♣ Специальные ходы I–5 ♣

☐ **Избранное:** Одно заклинание считается для Лимита на 2 уровня меньше. Если это было заклинание первого уровня, оно становится мелкой просьбой. Заклинание выбирается один раз и не может быть изменено.

☐ **Самопожертвование:** Когда вы творите заклинание Жреца, то на 10+ можете получить последствие из 7-9 и одно из следующего:

- Эффект заклинания удваивается.
- Количество целей удваивается.

☐ **Безмятежность:** Игнорируйте первый штраф за поддержку первого заклинания.

☐ **Я помогу им:** Вы можете в любой момент объявить «важный бросок» получая +1 к нему, но следующий за ним будет иметь штраф -2.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Помазанное:** Избранное распространяется на два разных заклинания.

☐ **Теология:** Когда вы видите чудеса созданные божеством или его приспешниками, спросите о его сути у Мастера. Он честно ответит на ваш вопрос о том что делает это чудо или о его слабых местах если таковые есть, так как будто вы провели изучение на 10+.

☐ **Воодушевление:** На 12+ самопожертвование срабатывает без негативных последствий.

☐ **Мифы:** Вы можете рассказать некий миф на привале и если ведущий решит, что миф подходящий то спишет с вас 1 Ехр и введет его в игру как историческое событие со всеми последствиями.

♦ Мироззрение ♦

☐ **Хаотичное:** Вы должны посеять настоящий хаос в месте вашего пребывания, вашими молитвами.

☐ **Доброе:** Вы верите в добро, помогайте всем, даже если они этого не достойны.

♦ Черты ♦

☐ **Молчаливый:** Вы получаете особое заклинание «слова бессловесного», как малую просьбу. Эти чары работают только на камень.

☐ **Развитый:** Ваша вера разнообразна. Выберите одно из заклинаний волшебника. Вы можете получать и накладывать эти чары, как заклинания жреца того же уровня.

ОХОТНИК НА ВАМПИРОВ

Вас можно отнести к обычным людям, но обычные люди вашей профессии долго не живут!

♠ Стартовый ход ♠

Защитные символы: Когда вы поднимаете святые символы и произносите защитные тексты, бросьте + Разум. На 7-9, пока вы это делаете, нежить не может подойти к вам. На 10+ вы ошарашиваете разумную нежить и заставляете неразумную бежать прочь. Агрессия отменяет эффект Защиты. Разумная нежить может найти способ вредить с расстояния. Да, они достаточно хитры для этого. На 6- нежить неожиданно нападает на вас, доказывая что не стоит сильно доверять древним текстам и красивым побрякушкам.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Прах к праху:** Первая атака по нежити, после воздействия на них «Защитным символом» проходит игнорируя их броню и иммунитеты. Не важно, кто нанес это первую атаку.

☐ **Язык мертвых:** Вы понимаете любую нежить, духов, демонов способны общаться с ними и взывать к ним. Любое изучение нежити проходит как воспоминание, а вы получаете +1 к этим проверкам.

☐ **Лист Иггдрасиля :** Вы имеете достаточно вещей с прошлых приключений, когда в вашем присутствии кто-то погибает, добавьте ему +1 на бросок последнего вдоха.

☐ **Зная изнутри:** Вы получаете +1 к броскам если используете заклинания сферы смерти.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Методы защиты:** Вы получаете +1 к защите от любой нежити.

☐ **Обмануть смерть:** Вы знали, что когда-то это пригодится. Когда вы должны бросить последний вздох, сделайте это используя модификатор Характера и быстро сделайте инъекцию. На 10+ вы выживаете и приходите в сознание, а также выбираете одно:

• Вы обнаружили подсказки в загробном мире, мастер помогает в разрешении любой указанной проблемы.

• Ваше тело восстанавливает все белые ячейки.

• Вы переселяете свою душу в другое тело, создайте новую карточку того же уровня что и вы – мастер введет вас в игру, ваша память при этом тоже сохраняется.

На 7-9 вы остаетесь в живых, как будто бросили 10+, но не получаете дополнительных бонусов. На 6- вы выжили, но, боюсь, ваш организм больше не выдержит этих инъекций – вы не можете больше применять этот ход.

☐ **В последний раз:** вы знаете как убивать, убитых вами уже нельзя поднять как нежить, а их дух не вернется мстить.

☐ **Я знаю ваши фокусы:** Любые проверки на избежание опасности проходят с +1, если опасность представлена нежитью или подготавливалась кем то из Неупокоенных,

♦ Мировоззрение ♦

☐ **Злое:** Напугайте кого-то, вносите страх и хаос в поселение, используя ваши знания о сверхъестественном.

☐ **Доброе:** Спасите человека от смерти.

☐ **Законное:** Изгоните духа по правилам, исполнив его волю или разорвав то что связывает его с этим миром.

♦ Инвентарь ♦

Вы имеете набор религиозных символов (вес 0) разных вер и народностей, для борьбы с нежитью.

♦ Черты ♦

☐ **Зоркий:** Когда вы различаете явь, можете увидеть следы смерти, например, если кто-то тут недавно погиб или же кто-то из толпы является нежитью.

АГНЕЦ БОЖИЙ

Ваше предназначение – спасение!

♠ Стартовый ход ♠

Жертва: Когда вы касаетесь цели, отдайте ей приказ, если она согласится, то она исцелит половину своих ран, если это персонаж игрока он исцелит половину белых ячеек. После этого вы получите одну немоту, а если вы уже имеете все четыре немоты, то этот ход нельзя будет использовать. Если цель нарушит клятву, то в тот же момент получит все списанные раны. Мастер может запретить приказы а-ля: пойді проспись или кукарекай под столом – приказ должен быть важен, обоснован Агнцем и работать на будущую перспективу.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Исцеление:** При попытке исцеления, потратьте припас или мазь, исцелите 1 к 1 за каждый потраченный припас белые ячейки или 3 к 1 серые или одну немоту.

☐ **Святой щит:** Вы получаете +1 защиту от любого влияния божеств и их adeptов.

☐ **Целитель:** Вы имеете количество исцелений в день равное модификатору Характера. При попытке исцеления бросьте 2 кубика исцеления. Потратьте 1 к 1 на белые ячейки цели и 3 к 1 на серые.

☐ **Самобичевание:** Получив 1 урон игнорирующий броню, вы получаете +1 к любому броску.

☐ **Стигматы:** Получите 1 урон игнорирующий броню и вылечите любому существу в пределах видимости 1 белую ячейку. Стигматы остаются пока не заживут естественным образом, пока этого не случилось вы не сможете повторить этот ход.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Эмоциональная связь:** Когда вы вылечили больного, можете задать ему вопрос из списка, даже если это персонаж игрока он должен честно ответить.

- Что вы намерены теперь сделать?

- Какие ваши планы или мечты на будущее?

- Что бы вы хотели от меня?

- Что вас заставит чувствовать себя лучше (любимой, красивой и т.д.)?

- Что случилось с вами и как я могу помочь?

☐ **Медицинский уход:** Когда у вас есть возможность уделить 2 часа больному, потратьте припас или мазь и бросьте Разум. На 10+ вы имеешь 3 очка, на 7-9 – 1 очко. Нельзя использовать более одного раза в день или выбирать один пункт дважды.

- Вылечите одну обычную рану - белую ячейку (1 очко)

- Не тратьте припас (1 очко)

- Вылечите один известный яд или распространенную болезнь (2 очка)

- До конца дня пациент не чувствует свои «немоты» (2 очка)

- Вылечите одну критическую рану - серую ячейку или немоту (3 очка)

☐ **Ужасные стигматы:** За стигматы вы получаете 2 ранения, вылечивая существу 2 белые ячейки, а также 1 кубик исцеления всем кто видит ваш акт нанесения стигмат (не важно союзники это или противники)

☐ **Кающийся:** Самобичевание может проходить с любым уроном добавляя столько же плюсов, вплоть до максимального +3 на бросок, также вы можете добавить этот бонус не себе, а союзнику.

♦ Черты ♦

☐ **Стойкий:** Вы игнорируете травму на Мочь, как будто её и нет.

☐ **Яростный:** Когда вы страдаете от критического ранения, ваш бонус Контроля прибавляется к защите.

☐ **Железная воля:** Вы можете получать 2 травмы на Характер, увеличивая количество травм до 5.

ДРУИД

Я защищаю природу, иногда от неё самой, но в основном от себе подобных.

♦ Характеристики ♦

Вы можете выбрать сферу преданности послушника только из трех вариантов: Звери, Природа, Духи погоды.

♠ Стартовый ход ♠

Перевертыш: Взывая к духам, чтобы они изменили твой облик, брось Характер. На 10+, сохрани 3. На 7-9, сохрани 2. На 6-, сохрани 1 в дополнение к тому, что скажет мастер. Ты можешь принимать облик любого зверя, живущего на земле, с которой у тебя связь, а также тех, чью сущность ты постиг. Ты и твоё снаряжение обращаются в совершенную форму этого зверя. Ты получаешь все врожденные способности и слабости этого облика: когти, крылья, способность дышать под водой и т.д. Ты сохраняешь свои характеристики, но некоторые ходы становятся сложнее: кошке не просто сражаться с человеком. Мастер также назовет тебе характеристики и ходы, связанных с твоим новым обликом. Урон облика засчитывается как урон оружия, и может быть ограничен «Максимальным уроном». Потрать 1 сохранение, чтобы сделать этот ход. Когда твои сохранения закончатся, ты принимаешь естественный облик. В любой момент ты можешь потратить все сохранения и вернуться в естественный облик. Далее представлен не большой список животных, друид владеет формой 3х + модификатор Разума.

Познать сущность: Потратив время на изучение зверя, ты можешь добавить этот вид к тем, чей облик ты способен принимать, исключив из него кого то еще если лимит превышен.

♣ Специальные ходы I–5 ♣

- ☐ **Клыки и когти:** Требуется Перевертыш. В облике животного, ты получаешь +1 урон в ближнем бою.
- ☐ **Толстая кожа:** Требуется Перевертыш. В облике животного, ты получаешь +1 защиту.
- ☐ **Глаза тигра:** Помечая животное (кровью, грязью или еще как), ты можешь видеть его глазами, не важно какое расстояние вас разделяет. Ты можешь пометить только одно животное за раз.
- ☐ **Сбросить шкуру:** Требуется Перевертыш. Получая повреждения в зверином облике, ты можешь мгновенно вернуться в естественную форму, чтобы свести на нет все полученные раны.
- ☐ **Дикий:** Рык, лай и песни животных — язык для тебя. Ты можешь понимать любых зверей, живущих на земле.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

- ☐ **Общий язык:** Требуется дикий. Вы можете общаться на грани чувств, т.е. понимать любое существо у которого есть хоть какие то зачатки разума и доносить до него свои послания.
- ☐ **Мастер обращения:** Требуется Перевертыш. Добавь 2 к сохранением при броске перевертыша.
- ☐ **Сплетение облика:** Требуется Перевертыш. В начале каждого превращения ты сам выбираешь, что оно получит из списка:
 - Повысит одну свою характеристику на +1.
 - Повысит урон на +1.
 - Повысит защиту на +1.

♦ Мирозрение ♦

- ☐ **Хаотичный:** Разрушай символы цивилизации.
- ☐ **Добрый:** Помогай кому-то или чему-то расти.
- ☐ **Нейтральный:** Уничтожай сверхъестественные угрозы.

♦ Черты ♦

- ☐ **Древние корни:** В тебе ростки древних деревьев. Ты можешь выбирать 5 форм + Разум.
- ☐ **Человек:** Как твой народ освоил приручение животных, так и ты привязан к домашним зверям. В дополнение ко всему, ты можешь превращаться в кошек, собак и прочих мелких существ — они не получают ходов.

	Медведь	Волк	Песец	Лось	Кабан	Рысь	Сова	Сапсан	Саблезуб
Урон	3	4	2	3	3	3	2	3	4
Защита	1	0	0	0	1	1	0	0	0
Призвать стаю									
Повалить									
Сбежать в небеса									
Поднять врага									
Растоптать их									
Прорваться									
Мощный удар									
Большой									
Маленький									
Быстрый									
Незаметный									
Быстрые рефлексы									
Агрессивный									
Охота									

♦ Ходы перевертыша ♦

- **Призвать стаю:** Вы призываете несколько себе подобных, это отряд с общими ячейками жизни на всех: 2 хп и 2 урона и Ходом телохранитель. Когда вы получаете раны, их может принять ваш телохранитель.
- **Повалить:** Когда ты наносишь кому-то урон в ближнем бою примерно твоего размера, ты можешь вместо этого его повалить. Он ни чего не может сделать, однако и ты тоже.
- **Сбежать в небеса:** Когда тебе нужно быстро куда-то попасть, брось Восприятие. На 7+ ты туда попадаешь за мгновение до того, когда тебе нужно было там оказаться. На 7-9 ты также привлекаешь нежелательное внимание по пути туда.
- **Поднять врага:** Ты совершаешь ход Руби кромсай от Характера.
- **Растоптать:** Ты совершаешь ход Руби кромсай от Восприятия.
- **Прорваться:** Когда кто-то или что-то стоит между тобой и местом куда ты хочешь добраться, брось Мощь протаранив и отодвинув препятствия. На 10+ выбери два, на 7-9 одно из:
 - Ты не повреждаешь ни чего ценного или опасного.
 - Ты не повреждаешь себя, и не подставляешься под угрозы.
 - Шум не привлекает внимания.
 - Ты можешь нанести свой урон отодвинутым объектам.
- **Мощный удар:** Вы получаете +1 к броску Мощи, на Руби кромсай, используя данный ход.

♦ Свойства перевертыша ♦

- **Большой:** Вы получаете +1 к игнорированию опасности, если большой размер и вес имеет значение.
- **Маленький:** Вы получаете +1 к игнорированию опасности, если маленький размер имеет значение.
- **Быстрый:** Вы контролируете практически все поле боя, куда можно добраться обычным перемещением – атакуя любую доступную цель и тут же рванув защищать своего союзника в другую сторону.
- **Незаметный:** Если ты остаешься на одном месте, тебя невозможно обнаружить, если специально не ищут.
- **Быстрые рефлексы:** Тебя практически не возможно застать врасплох, ты действуешь первым даже при засаде на тебя.
- **Агрессивный:** Твой урон не ограничен «максимальным уроном» от мощи.
- **Охота:** Ты вполне хорошо опираешься на многие чувства кроме зрения, ты легко берешь след или видишь в полной темноте.

Вы и мастер может создавать другие наименования существ – змей, насекомообразные или водяные существа не представлены в таблице, но могут заинтересовать игроков.

Заклипания учеников

Магия учеников во многом зависит от сфер преданности, не удивительно что они же дают список заклинаний для применений.

ЗВЕРИ

♠ Мелкие просьбы / Фокусы / Уровень 0 ♠

➤ **Чувство зверя:** Вы можете назвать животное, вы сможете понять примерно сколько их в радиусе 25 км от вас и направление до ближайшего. Вы можете не знать название зверя, но вам надо хотя бы один раз увидеть его чтобы искать.

♠ Уровень 1 ♠

➤ **Очарование животного:** Вы очаровываете одного зверя или группу мелких зверьков, они относятся к вам как к дружественному созданию позволяя пройти по своей территории или даже оказывают мелкую помощь на выбор мастера – сами её просить вы не можете.

➤ **Отворот (длительное):** Вы называете зверя, данный тип зверя не может приблизиться к вам до конца дня, а в случае агрессии попытается сбежать, оказав сопротивление только будучи прижатым к стенке. Пока действуют чары вы получаете -1 к броскам на магию.

♠ Уровень 3 ♠

➤ **Воззвать:** Вы называете животного который придет к вам. Если его вид не вымер, то он обязательно найдет к вам дорогу (однако не удивляйтесь что кит не выплывет к вам пока вы не приблизитесь к морю, или белый медведь будет долго идти к вам в жаркие страны).

♠ Уровень 5 ♠

➤ **Призыв (длительное):** Вы призываете животное, не превышающего размером крупного волка, ему доступны основные ходы, но мастер может ограничить их из логики происходящего («Да волк может запугать человека рычанием», «Нет волк не может взломать замок даже если ты дашь ему свои отмычки»). Волк начинает с 1 белой ячейкой, 2ым уроном и 0 во всех характеристиках. Он получает добавочные ходы равные броску d6, любой ход можно потратить на следующие улучшение (одно улучшение можно взять не более 2х раз):

- +1 урон.
- +2 очка характеристик, можете распределить сами, но характеристика не может превышать +2.
- +1 ячейка жизнью.
- +1 защита (не откидывается)

Животное остается с вами пока не умрет или вы не прогоните его. Пока действуют чары вы получаете -1 к броскам на магию.

➤ **Дух животного (длительное):** Вы получаете один специальный ход указанного животного, используя его по тем же правилам что и зверь. Пока вы не отменили чары, вы получаете -1 к броскам на магию.

♠ Уровень 7 ♠

➤ **Рой (длительное):** Вы указываете место в пределах видимости, стаи мелких животных или насекомых заполняют его, вы не можете ими управлять они просто защищают эту территорию от всего живого пока вы поддерживаете заклинание. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 9 ♠

➤ **Метаморфоза:** Вы навсегда меняете форму животного – рогатый лев или розовый слон, это вам это по плечу. Также вы можете добавить один ход животному в связи с изменениями или наделить его своими ходами. Для применения вам достаточно коснуться зверя.

СМЕРТЬ

♠ Мелкие просьбы / Фокусы / Уровень 0 ♠

➤ **Последний миг:** Когда вы касаетесь трупа, то можете испытать его последние эмоции или воспользоваться одним из его чувств. Вы можете увидеть то, что он видел перед смертью или услышать то, что он слышал, а может быть, почувствовать о чем он думал.

♠ Уровень 1 ♠

➤ **Призрачный взгляд (длительное):** Вы можете почувствовать приближение духов, призраков или нежити. Чем сильнее дух, тем дальше от вас вы его сможете почувствовать. Пока действуют чары, вы получаете -1 к броскам на магию.

➤ **Маска смерти (длительное):** Вы принимаете облик нежити. Твари и кому это важно не могут почувствовать ваше тепло, сердцебиение, запах и даже наличие у вас души. Пока действуют чары, вы получаете -1 к броскам на магию.

➤ **Глас мертвого:** Вы проводите длительный ритуал вызывая духа, для этого вам нужна связь с ним, его личная вещь или часть тела. Дух ответит на три ваших вопроса честно и беспристрастно, однако он может не понять вопрос и ответить относительно его точки зрения, знания духа ограничены знаниями полученными при жизни. Не стоит спрашивать у варвара строение синхрофазотрона.

♠ Уровень 3 ♠

➤ **Зомби (длительное):** Вы поселяете голодного духа в труп, и он встает, чтобы служить вам. Вы создаете зомби, который исполняет приказы в меру своих скромных способностей. Считайте, что зомби это персонаж, которому доступны только основные ходы. У него модификатор 0 на все характеристики, и 1 ячейка жизней. Он не имеет стандартного урона, однако может пользоваться любой предоставленной броней и оружием. Зомби также получает 1d4 черты.

- Он талантлив. модификатор +2 у одной из характеристик.
- Он прочный. +1 ячейка жизней.
- Функционирующий мозг позволяет выполнять сложные задачи.
- Он не выглядит живым трупом.

Зомби с вами, пока вы не отмените заклинание, или пока зомби не уничтожат. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

➤ **Воскресить:** Скажи мастеру, что вы желаете воскресить того, чья душа еще не совсем покинула этот мир. Воскрешение всегда возможно, но мастер предоставит вам одно, несколько или даже все условия, которые необходимо выполнить:

- Это займет дни\недели\месяцы
- Нужно заручиться помощью _____
- Это потребует уйму денег
- Нужно принести в жертву _____

Мастер может воскресить мертвого сию минуту, но дать понять, что это временно, пока не выполнены условия. Или же он может воскресить мертвого только после выполнения условий.

♠ Уровень 5 ♠

➤ **Ловец душ:** Вы заточаете душу умирающего в драгоценный камень. Пойманное существо знает, что его пленили, и на него можно воздействовать чарами, переговорами и другими средствами. Все броски против плененного получают постоянные +1. Вы можете освободить душу в любой момент, но уже не сможете поймать ее снова.

♠ Уровень 7 ♠

➤ **Знак смерти:** Выберите цель, чье истинное имя вы знаете. Это заклятье создает руны на выбранной поверхности, которые убьют цель, когда она их прочитает.

♠ Уровень 9 ♠

➤ **Поглощение нежити:** Неразумная нежить уничтожается вашим касанием, и вы исцеляете себя или союзника на количество ячеек, которое оставалось у нежити до уничтожения. За три белых ячейки можешь восстановить 1 серую.

ПРИРОДА

♠ Мелкие просьбы / Фокусы / Уровень 0 ♠

➤**Мягкий шаг:** Вы или союзник которого вы коснулись может проходить через любую местность, включая горы и болота без снижения скорости, а также вы не оставляете следов или запахов по которым вас можно отследить.

♠ Уровень 1 ♠

➤**Лоза:** Вы заставляете растительность запутать цель заклинания, его может окутать растительность или корни вырвавшиеся из под земли, цель не может сдвинуться предоставляя +1 к атакам по ней и -1 урон если собирается атаковать не распутавшись. В любом случае нанеся по лозе или жертве в ней 2 урона, она распутается. Жертвы с большими размерами могут сразу прокинуть свой урон сразу, как сопротивление захвату.

➤**Туман (длительное):** Вы указываете место в пределах видимости. Это место полностью покрывает туман, видимость становится настолько плохой, что даже свет факела не может проникнуть сквозь нависшую белену. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

➤**Слова бессловесного:** Вы можете задавать вопросы и получать ответы от камней, но лишь в их истинном виде – нельзя заговорить со статуей. За одно применение лишь один вопрос.

♠ Уровень 3 ♠

➤**Тьма (длительное):** Выберите место, которое вы можете видеть. Это место наполняется сверхъестественной тьмой и тенями, однако для вас видимость остается прежней. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

➤**Слова живого:** Вы можете задавать вопросы и получать ответы от растений или животных, но лишь в их истинном виде, нельзя заговорить со стулом. За одно применение лишь один вопрос.

♠ Уровень 5 ♠

➤**Похолодание:** Щелчком пальцев вы снижаете температуру вокруг себя в радиусе нескольких километров до отрицательной. Посевы гибнут, животные бегут, люди могут получить обморожение если надолго останутся здесь. Однако где-то через день-другой природа оправится, вернув нормальную температуру окружающей среды – правда последствия могут быть уже непоправимы.

➤**Верный путь (длительное):** Земля показывает вам самый простой путь для путешествия, пока вы поддерживаете заклинание считается что вы взяли на себя роль проводника и разведчика в путешествии, получив бросок на 10+ в обоих случаях. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

➤**Стена шипов:** Потратьте один припас или заранее заготовленные семечки растений, вы в одно мгновение выращиваете из них переплетенный кустарник, это могут быть розы, густые заросли ели или просто кустарник с острыми ветками. Перед вами появляется живая стена метра два-три в высоту и до десяти в ширину за каждый потраченный припас. Кустарник трудно уничтожить, он не горит и не отмирает при холоде, а любой, кто попытается насквозь скорее всего увязнет, создавая достаточно шума ломающихся веток и криков боли.

♠ Уровень 7 ♠

➤**Путь в морях (длительное):** Вы раздвигаете воду, образуя купол радиусом в метров пять. В нем вполне может поместиться небольшой отряд. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

➤**Гнев земли(длительное):** Вы призываете голема, он может быть из камня, глины, дерева, пыли или другого природного материала, который есть вокруг вас. Мастер может дать две особенности голему в зависимости от его состава (например голем из камня может получить лишнюю защиту, а из пыли быть антропоморфным). Голем имеет +1 во всех характеристиках, 2 ячейки жизни и 2 урона. Также он получает 2 бонуса из следующего списка, нельзя выбирать один бонус дважды:

- +1 урон.
- +2 ячейки жизнью.
- +2 к защите.
- +2 в одной характеристике вместо +1.

Голем остается пока его не уничтожат, его нельзя отозвать. Голем накидывается на хозяина, от одной его мысли о избавлении от него. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 9 ♠

➤**Сама природа отвечает вам:** Духи природы ответят вам на 3 вопроса, однако они могут хитрить или говорить загадками, с другой стороны они вездесущи и могут знать все, что происходит сейчас на земле, а также то, что происходило с момента её создания.

➤**Землетрясение (длительное):** Выбери место, которое ты видишь. Земля содрогается, разрывая в клочья себя на много миль вокруг. Пока вы поддерживаете чары, то получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

ЖИЗНЬ

♠ Мелкие просьбы / Фокусы / Уровень 0 ♠

➤**Освящение:** Вода или питье в ваших руках посвящаются вашему божеству или сфере преданности. Помимо того, что они становятся святыми (или нечестивыми, смотря какое у вас божество), еда и питье очищаются от обычной порчи.

♠ Уровень 1 ♠

➤**Лечение легких ран:** Коснувшись цели вы бросаете 1 кубик исцеления, на 1-3 лечение безуспешно, на 4-5 цель получает одно очко восстановления, на 6 - два очка восстановления. За 1 очко можно вылечить белую ячейку, за 2 очка избавиться от эффектов немоги до конца дня, за 3 очка вылечить серую ячейку или немогу.

➤**Очищение организма:** Вы можете вылечить распространенную болезнь, обморок, паралич, распространенный яд, сонность, страх, недомогание будь то мирская или магическая хворь. Однако если не будет уничтожена причина болезни или проклятья, состояние цели может вновь ухудшиться через пару часов (да вы можете избавиться человека от недомогания вызванного голодом, но не покормив его избавиться от него полностью не получится).

♠ Уровень 3 ♠

➤**Лечение средних ран:** Вы умеете вправлять кости и останавливать внутренние кровотечения. Коснувшись цели бросьте 2 кубика исцеления, на 1-3 лечение безуспешно, на 4-5 цель получает одно очко восстановления, на 6 - два очка восстановления. За 1 очко можно вылечить белую ячейку, за 2 очка избавиться от эффектов немоги до конца дня, за 3 очка вылечить серую ячейку или немогу.

♠ Уровень 5 ♠

➤**Лечение тяжелых ран:** Коснувшись цели бросьте 3 кубика исцеления, на 1-3 лечение безуспешно, на 4-5 цель получает одно очко восстановления, на 6 - два очка восстановления. За 1 очко можно вылечить белую ячейку, за 2 очка избавиться от эффектов немоги до конца дня, за 3 очка вылечить серую ячейку или немогу.

♠ Уровень 7 ♠

➤**Жруговорот жизни (длительное):** Пока вы поддерживаете заклинание, вы можете перенаправить получаемый целью урон на других согласных союзников в пределах видимости. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 на сотворение заклинаний

♠ Уровень 9 ♠

➤**Возврат состояния:** Вы полностью откатываете одно событие в жизни человека. Дух поглотил 20 лет жизни, откатали. Дракон откусил руку, откатали. Съел вчера что-то не то – обойдешься это 9-ый уровень!

ЗАКОН

♠ Мелкие просьбы / Фокусы / Уровень 0 ♠

➤**Жонтракт:** Заключая устную или посменную сделку, примените заклинание, вы получите магическое уведомление если вторая сторона нарушит договор.

♠ Уровень 1 ♠

➤**Дерись!:** Вы покровительствуете выбранному бойцу. Он получает постоянный +1, пока сражается. Пока вы поддерживаете чары, вы получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.

➤**Бойся! (длительное):** Выберите цель и предмет, которые вы видите. Цель боится этого предмета, пока вы поддерживаете заклинание. Реакцией цели может быть побег, мольбы, нападение, паника и т.д. Вы не можете использовать это заклинание на нежить, механизмов и т.д. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

➤**Сильнее! (длительное):** Оружие, которое вы или союзник держите в руках наносит +1 урон пока вы не отмените заклинание. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 3 ♠

➤**Говори!:** Выберите цель, которую видите. Жертва не может действовать, только говорить. Эффект прерывается, когда цели пытаются нанести повреждения от любого источника.

➤**Развейся!:** Выберите заклятье, магический эффект или школу магии, которые действуют в вашем присутствии. Малые заклинания исчезают без следа, более мощные чары ослабевают и подавляются в вашем присутствии.

♠ Уровень 5 ♠

➤**Болей! (длительное):** Выберите цель, которую видите. Она начинает страдать от выбранной вами болезни, пока вы не отмените заклинание. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 7 ♠

➤**Умри!:** Прикоснитесь к врагу и поразите его, он получает 5 урона, а ты – 2. Эти повреждения игнорируют броню.

➤**Отдай! (длительное):** Выберите конечность цели — руку, ногу, щупальце и т.д. Конечность отделяется от тела магическим образом, не причиняя вреда. Потеря конечности не позволяет крылатому врагу летать, а быку заботить вас рогами. Пока вы поддерживаете чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 9 ♠

➤**Жазнь! (длительное):** Назовите город, поселение или иное место, где проживают люди. Покуда действуют чары, это место страдает от кары, соответствующей домену вашего божества (смерть первенцев, саранча и т.д.). Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

➤**Спи! (длительное):** Вы можете вторгнуться в сон цели или положить её в сон самому. В мире снов жертва будет жить воспринимая его как реальность, вы же можете полностью управлять событиями и кулисами сонного царства. Время в обоих мирах течет с одинаковой скоростью. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

ЗАЩИТА

♠ Мелкие просьбы / Фокусы / Уровень 0 ♠

➤**Потерпи (длительное):** Вы или союзник которого вы касаетесь, может, чувствуя себя вполне комфортно, выдерживать экстремальные температуры или другие неприятные погодные условия, которые как правило причиняют вред. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 1 ♠

➤**Святылище:** Накладывая заклинание, вы обходите местность по периметру, посвящая ее своему божеству или окружая защитными надписями. Пока вы находитесь внутри, вы знаете когда кто-то действует со злобой в пределах святылища (например, входит в святылище с намерениями навредить). Тот, кого исцеляют в святылище посредством бросков кубиков исцеления, получает +1 очко восстановления.

➤**Жлеймо:** Вы можете пометить предмет или существо магическим символом, вы всегда знаете направление и примерное расстояние до него. Вы чувствуете только последнее поставленное клеймо.

♠ Уровень 3 ♠

➤**Иммунитет (длительное):** Вы получаете иммунитет к одному из типов воздействия, рубящие, дробящие или колющие атаки, а может яд или огонь. Но помните, что это спасает только от прямого урона – даже если вы не горите, вы можете задохнуться от дыма, создаваемого пламенем. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

➤**Тишина (длительное):** Выберите место в пределах видимости, ни один звук не пробьет гробовую тишину повисшую куполом над ним. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 5 ♠

➤**Защитный круг:** Вы рисуете круг на земле, он не пропускает ни одно бестелесное существо внутрь и не позволяет им оказывать хоть какое-то воздействия на тех, кто стоит в нем. Круг не надо поддерживать, но действовать будет лишь последний нарисованный защитный круг.

♠ Уровень 7 ♠

➤**Слово возвращения!:** Выберите слово. Когда вы произносите его, то вы и все союзники, касавшиеся вас в это время, немедленно телепортируются туда, где вы заранее подготовили местность для перемещения. Вы можете поддерживать только одно место возвращения. И да – не упоминайте это слово всуе.

♠ Уровень 9 ♠

➤**Божественное присутствие (длительное):** Каждое существо должно испросить позволения находиться возле вас, и вы должны дать это разрешение вслух и громко. Каждое существо находящееся возле вас без вашего на то позволения получают дополнительные 2 урона, когда получают повреждения. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

ЗНАНИЯ

♠ Мелкие просьбы / Фокусы / Уровень 0 ♠

➤**Свет:** Предмет, которого вы касаетесь, начинает сиять ярко, как свеча. Свет не издает звука, не выделяет тепло и ему не требуется топливо. Вы можете управлять цветом сияния. Чары действуют в вашем присутствии.

♠ Уровень 1 ♠

➤**Магическое чувство:** Одно из ваших чувств настраивается на магию. Мастер скажет вам, что именно вокруг наполнено магией.

➤**Волшебный огонь (длительное):** Цель заклинания начинает бледно светиться, явно выделяясь из окружения, свет не производит тепло, но делает цель весьма заметной, особенно в темноте. Также цель некоторое время оставляет за собой подсвечивающийся след. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 3 ♠

➤**Найти (длительное):** Назовите конкретный объект или тип объекта. Пока вы концентрируетесь, это заклинание будет указывать направление к цели или укажет где именно она находится, если вы находитесь в нескольких минутах ходьбы от неё. Если вы называете лишь тип объекта, заклинание указывает на ближайший подходящий. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 5 ♠

➤**Предсказание:** Назовите человека, место или вещь, о которой вы хотели бы узнать. Ваше божество дарует вам видение искомого, будто оно перед глазами.

➤**Откровение:** Божество отвечает вашим молитвам мгновением четкого понимания. Мастер проливает свет на сложившуюся ситуацию. Используя эти сведения, вы получаете +1 на следующий бросок.

♠ Уровень 7 ♠

➤**Пророчество:** Это может быть имя того, кто представляет угрозу для вас. Или Мастер покажет приближающуюся опасность. Это может быть мрачным предзнаменованием обреченности, или же тем что позволит вам остановить его.

♠ Уровень 9 ♠

➤**Предчувствие:** Опишите событие. Мастер скажет вам, когда это событие произойдет, не важно, где вы находитесь в данный момент. На ваш выбор, вы можете увидеть место события, как будто вы там присутствовали. У вас может быть только одно Предчувствие за раз (пока мастер не решит что следствие предыдущего предчувствия более не коснуться вас).

ДУХИ ПОГОДЫ

♠ Мелкие просьбы / Фокусы / Уровень 0 ♠

»**Ветер:** Вы заставляете ветер дуть в указанную сторону, на расстояние нескольких десятков метров.

♠ Уровень 1 ♠

»**Запах:** В радиусе нескольких десятков метров полностью заглушаются все ароматы, и создается свой. Это может быть запах цветов или болотной тины, или любой другой который ваш персонаж может вспомнить из своей жизни.

»**Взгляд с небес:** На мгновение вы видите все вокруг вас, как будто смотря на все с высоты полета орла.

»**Луч (длительное):** Вы испускаете луч солнечного света из ладони, он ничем не отличается от обычного, он может помогать расти цветам или сжигать вампиров. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 3 ♠

»**Молния:** Молния вырывается из ваших рук и ударяет в цель, нанося 3 урона игнорирующего броню.

♠ Уровень 5 ♠

»**Полет (длительное):** Вы взмываете в облака, совершая управляемый полет с возможностью парить на одном месте. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

»**Звездная карта:** Вглядываясь в небо вы точно можете определить где вы сейчас, и узнать куда направиться чтобы попасть в указанные вами места.

♠ Уровень 7 ♠

»**Погода:** Молитесь о дожде, солнечном дне, тумане, граде, о чем угодно. В течение дня бог ответит на ваши молитвы, а погода изменится и продержится несколько дней.

♠ Уровень 9 ♠

»**Мост из радуги:** Назовите интересующее вас место, можно лишь примерно описать его не зная его точного названия. В небе появится радуга, конец которой упрется в искомое место.

»**Буря возмездия:** Ваше божество вызывает выбранную вами неестественную погоду. Дождь из крови или кислоты? Тучи душ или ветер, что расшвыривает здания? Что пожелаете, то и сбудется.

МУДРОСТЬ ДРЕВНИХ

♠ Мелкие просьбы / Фокусы / Уровень 0 ♠

»**Наставление:** Символ вашего божества появляется перед вами и указывает направление, куда вам нужно отправиться по желанию божества, а затем исчезает. Это сообщение – всего лишь жест; общение через эти чары чрезвычайно ограничено.

♠ Уровень 1 ♠

»**Понять мировоззрение:** Произнеся заклинание, выберите мировоззрение: добрый, злой, хаотичный или законопослушный. Одно из ваших чувств позволяет ощутить существ или предметы выбранного мировоззрения.

»**Починка:** Вы легко понимаете как починить или залатать предмет чтобы он нормально функционировал, правда иногда у вас может не хватить на это инструментов.

»**Планирование:** Разрабатывая план все участники получают +1 к следующему броску, если следуют плану. Одновременно может быть лишь одно планирование.

♠ Уровень 3 ♠

»**Познать:** Применив это заклинание на человека, которого вы можете увидеть и поговорить, вы тут же понимаете что-то о человеке, одно на выбор:

- Что этот человек намерен делать?
- Что этому человеку нужно или чего он желает?
- Что является ложным об этом человеке?
- С чем этот человек связан?

Получите +1, когда вы действуете опираясь на ответ.

♠ Уровень 5 ♠

»**Прозрение (длительное):** Вашим глазам открыта истинная природа вещей. Вы проникаете иллюзии, а также видите все, что сокрыто. Мастер описывает то, что вы видите, без всяких иллюзий и обманов, магических или нет. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

»**Слова бессловесного:** Касаясь вещей, вы можете говорить с живущими в них духами. Неживой предмет отвечает на три вопроса так хорошо, как может.

♠ Уровень 7 ♠

»**Проницательность:** используйте это заклинание вместо броска на «Различить явь», считается что ваш бросок при этом равен 10+.

♠ Уровень 9 ♠

»**Задание:** Опишите цель или итог которого вы желаете, Мастер опишет основные ходы для достижения цели или подскажет с чего начать разложив достижение цели на этапы.

Архетип Мага — Цвет волшебства

Магам приходится справляться с такими источниками энергии, что мало кто решится завидовать их силе.

♦ Распределение специализации ♦

Выберите одно из трех:

»Выберите три специализации своего архетипа.

»Выберите две любые специализации – добавьте один ход развития любой специализации 1-5 уровня, этот ход становится стартовым наряду со стартовыми ходами всех трех специализаций, однако при прокачке эта специализация не учитывается как твоя.

»Выберите две специализации своего архетипа и одну любую.

♦ Прокачка ♦

При получении достаточного опыта вы можете совершить одно из следующих действий:

»Выбрать ход из своих специализаций.

»Выбрать ход из любой специализации своего архетипа не более 2х раз.

»Выбрать ход из любой специализации но лишь 1 раз.

♦ Мироззрение ♦

»**Злое:** Используйте магию так, чтобы внушать ужас и страх.

»**Доброе:** Используйте магию так, чтобы помочь кому-то и он был бы благодарен вашей помощи.

»**Хаотичное:** Добавьте магию туда, где в ней не нуждаются, чтобы теперь нуждались.

»**Нейтральное:** Найдите что-то новое – магические тайны или редкие знания.

♦ Черты ♦

□**Стойкий к магии:** вы выносливы и способны подпитываться магией, каждый раз когда становитесь целью заклинания (за исключением чар, действующих на несколько целей разом или по области) вы получаете +1 Защиту на следующую атаку по вам. Если заклинание было атакующим, примените броню тут же.

□**Чуткий к магии:** Магия для вас как воздух, если вы стали целью какого-то заклинания, спросите мастера и мастер расскажет о нем.

□**Чуткий к людям:** Находясь рядом с одним больным, ускорь ему восстановление серых ячеек или немощи до 3х дней.

□**Разрушитель:** Вас обучают лишь для одной цели – битвы. Нанося урон магией добавьте к нему +1урон.

□**Боевой:** Вы хорошо познаете шаманство, обучаясь давать в бубен с рождения, максимальный урон от мощи и восприятия увеличивается на 1.

МАСТЕР РИТУАЛОВ

Мне надо подумать, как сделать все правильно.

♠ Стартовый ход ♠

Ритуал: Начиная ритуал вы сопровождаете его рисунками на земле, а, может быть, шаманскими танцами и песнями, в любом случае скажите мастеру чего вы хотите им достичь. Мастер выберет от одного до четырех пунктов из следующего списка (зависит от сложности запроса):

- Сначала вам необходимо кое что сделать.
- Это потребует энное количество денег.
- Это займет много времени день/неделя/месяц.
- Вы получите лишь снижений эффект от ритуала, может будет снижена его сила или продолжительность.
- Вы будете рисковать при проведении ритуала.
- Вам нужна помощь некого человека или существа.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Логика:** Когда вы используете холодный разум, чтобы анализировать ситуацию, то можете использовать Разум вместо Восприятия, когда Различаете Явь.

☐ **Чаровник:** Когда у вас есть время изучить магический предмет, вы можешь спросить Мастера, что он делает, и получить правдивый ответ.

☐ **Раскрытие тайн:** Имея на руках что-то важное для расследования, вы можете познать то, что невозможно узнать из этой вещи. Если вы хотите увидеть ответы в своем хрустальном шаре или в чайниках на дне стакана, бросьте Разум. На 10+ задайте два вопроса из списка. На 7-9 лишь один.

- Как я могу связаться с ним, найти его или установить хоть какую то связь?
- Увидеть что тут произошло.
- Какова их слабость?
- Кто их союзники?
- В чем они ошиблись

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Астрал:** Требуется Раскрытие тайн. Даже на 6- вы можете задать один вопрос.

☐ **Чародей:** Требуется Чаровника. Когда у вас есть время и возможность, то вы можете усилить магический предмет в месте силы так, что когда вы используете его в следующий раз, то эффект увеличится. Мастер скажет тебе, каким образом.

☐ **Эфирная связь:** Когда у вас есть время и согласный (или беспомощный) субъект, то вы можете создать эфирную связь. Вы видите то, что видит он, и можете Различать Явь касательно его или его окружения на любом расстоянии. Тот, кто добровольно привязан к вам, может общаться с вами, как будто вы находитесь в одной комнате.

☐ **Абсолютная логика:** Требуется Логику. Различая явь на 12+, вы можете задать Мастеру любые три вопроса, не ограничиваясь списком.

☐ **Место силы:** Когда у вас есть время, тайные ингредиенты и подходящее место, вы можете создать собственное место силы. Опишите Мастеру, что это за силы, и как вы привязываете их к месту. Мастер сообщит вам, какой вид существ заинтересовался твоими деяниями.

♦ Мирозрение ♦

☐ **Нейтральное:** Сделайте своего союзника сильнее.

☐ **Законопослушный:** Соблюдайте букву закона, не нарушай договор даже если он вам не выгоден.

♦ Черты ♦

☐ **Запасливый:** Вы игнорируете пункт «вам нужны деньги», совершая ритуал, как будто он уже выполнен.

ФОКУСНИК

Вы запомнили эту карту? Теперь я достану её из колоды, колоду из кролика, кролика из шляпы.

♠ Стартовый ход ♠

Фокус-покус: Когда вы воображаете какой то предмет, он появляется у вас в руках или где то неподалеку в пределах видимости. Он не может быть ценным или уникальным, скорее всего это то что вы могли заготовить заранее. На 10+ все получается как надо. На 7-9 появляется не совсем то, что вы имели введу, вместо шляпы появился тюрбан. На 6- вещь явно вредит вам, например вместо шляпы на голове появилась наковальня.

♣ Специальные ходы 1-5 ♣

Изгнание: Когда вы прибегаете к древним руническим текстам, бросьте Разум. На 7-9, пока вы читаете их духи отгоняются покидая свои сосуды. Этого вполне хватает чтобы изгнать страждущего спасения духа. Иначе, если дух имеет связь с нашим миром он достаточно скоро вернется и будет агрессивным относительно вас. На 10+ вы изгоняете его, не имея сильной связи он больше не сможет вернуться. На 6- это не в ваших силах.

Слуга: Вы призываете существо из другого плана для совершения какой либо работы, бросьте Разум. На 10+ приходит идеальное существо, из шляпы вылезает кролик или вещи подхватывает откуда-то возникший лакей. На 7-9 цель не совсем подходит к данной работе, щенок из шляпы или ваши вещи подхватывает демон, вызывая панику у всех кто это видит. В любом случае он может выполнить поставленную задачу пусть с последствиями или не так эффективно. При провале вы призываете что-то что может навредить вам, засунув руку в шляпу вас кусает гадюка или огненный элементаль сжигает ваши пожитки пытаясь их поднять. После выполнения небольшого поручения существо исчезает, если вы прикажете существу атаковать кого либо, оно исчезнет после первой удачной атаки.

Призыв: В начале дня вы можете выбрать любое заклинание из любой школы связанное с призывом существа. Теперь вы владеете им как будто он трюк. Если вы не владеете магией, то вы можете призвать существо бросив Разум. На 10+ существо появляется. На 7-9 до конца дня вы не сможете повторить призыв или существо появляется агрессивным по отношению к вам (на ваш выбор).

Иллюзионист: Когда вы хотите скрыть какой то предмет за мгновение, он тут же появляется в другом месте. Бросьте Разум, на 10+ предмет исчезает и появляется именно там где вы хотите. На 7-9 он появляется где-то в другом месте, вы точно не уверены где именно.

Моя прелесть: если вы отдали кому то предмет принадлежащий вам, и имеющий для вас значение, бросьте Разум чтобы вернуть его. На 10+ этот предмет неожиданно находится среди ваших вещей. На 7-9 он скоро к вам вернется чередой событий, но вам придется его выкупить или подставится под угрозу чтобы вернуть. На 6- он потерян навсегда, вы не найдете ни единой нити ведущий к нему.

♣ Специальные ходы 6-10 ♣

Зеркальный ящик: Требуется фокус-покус. Подготавливая местность, вы создаете себе площадку внутри которой вы можете призвать практически любую вещь, она может быть уникальной или магической, её размер ограничен размером площадки. Вещь существует только в пределах этой зоны и её эффект не может распространяться далее неё. Правила призыва такие же как и у Фокус-покуса.

Место встречи: Когда вы называете чье-то имя, желая увидеть его, бросьте Разум. На 10+ выберите два. На 7-9 выберите одно из списка:

- Он придет в указанное место. Иначе он может встретится вам где угодно.
- Он придет в указанное время. Иначе дорога может занять у него на много больше времени чем вы ожидаете.
- Он не догадывается что его тянет к этому месту. Иначе он явно придет подготовленным.

♦ Мироззрение ♦

Зло: Призовите в этот мир что-то, что принесет в него боль и разрушение.

♦ Черты ♦

Ловкость рук: Вы обманщик, но вас еще не разу не поймали. Вы совершаете Фокус-покус и Иллюзионист от Восприятия, а не Разума.

ВОЛШЕБНИК

Вы именно тот старец с рисунков старых книг, бубнящий себе под нос загадочные слова и совершающий невероятные вещи.

♠ Стартовый ход ♠

Магия: Когда вы накладываете ранее подготовленное заклятье, бросьте Разум. На 10+ вы добились успеха, и чары не вылетели из памяти, так что вы можете использовать их вновь. На 7-9 чары сработали, но выберите одно:

- Вы привлекли нежеланное внимание или подставились (Мастер скажет вам, как)
 - После использования, Заклинание забывается. Вы не можете больше его использовать, пока не подготовите его вновь.
 - Ваши чары нарушают ткань реальности – получите постоянный -1 на Магию до следующей Подготовки Заклинаний.
- Не забудьте, что поддержка длительных чар, накладывает штрафы на Наложение Заклятий.

Магическая книга: Вы освоили три школы магии и записали несколько Заклинаний в свою Книгу Заклинаний. Вы начинаете с тремя заклинаниями первого уровня из своих школ, а также всеми Фокусами из них. Когда вы получаете уровень, добавь еще одно заклинание из доступных школ вашего уровня или ниже. Вес Книги 1. При потере книги вы можете восстановить её через несколько дней.

Подготовка заклинания: Когда вы тратите время (час или около того) на спокойное изучение книги заклинаний, вы:

- Теряете все подготовленные ранее Заклинания
- Подготавливаете все свои Фокусы, которые не влияют на ваш лимит.
- Получаете новые Заклинания на ваш выбор из вашей магической книги, чей суммарный Уровень не превышает ваш +1, также ни одно из них не может быть выше Уровнем, чем вы.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Усиление магии:** Требуется магия. Накладывая Заклинание, на 10+, вы можете выбрать из списка 7-9. В этом случае, выберите одно:

- Эффект заклинания удваивается.
- Количество целей Заклинания удваивается.

☐ **Расширить книгу:** требуется магическая книга. Добавьте Заклинание из списка любой школы в свою Книгу Заклинаний.

☐ **Одаренный:** Требуется подготовка заклинания. Выберите Заклинание. Вы готовите это Заклинание, будто оно на два уровня ниже.

☐ **Быстро схватываешь:** Когда вы видите эффект тайного заклинания, Мастер должен сказать тебе, что это за чары, и какой у них эффект. Вы получаете следующие +1, если действуете, опираясь на эти знания.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Развитие магии:** Требуется Усиление магии. На 12+, вы можете выбрать дополнительную опцию без последствий.

☐ **Мастер:** Требуется Одаренного. Выберите еще одно Заклинание в дополнение к Заклинанию Одаренного.

☐ **Увеличение таланта:** Причиняя повреждение цели с помощью магии, вы можете направить в жертву энергию заклинания – прекратите поддерживать одно длительное заклятье, и наносимый урон увеличится на +2 урона.

♦ История ♦

- _____ однажды выручил меня из беды.
- _____ явно обманули об этом мире, я раскрою ему глаза.

♦ Черты ♦

☐ **Книжный червь:** Ваше пристрастие к книгам позволяет изучить больше, заклинание «Обнаружить магию» становится трюком для вас.

☐ **Мудрец:** Вы разносторонняя личность, в начале игры вы получаете одно заклинание первого уровня или трюк из класса послушников в свою книгу.

ТЕНЕВОЙ МАГ

Ночной воздух имеет сладкий вкус.

♠ Стартовый ход ♠

Тьма: Вы можете собирать тени вокруг себя, делая свой силуэт более скрытым от посторонних глаз. Вы можете направлять пучок тьмы чтоб притушить свет факела, сам огонь при этом не пострадает. Помните что все ваши умения растворяются под прямыми лучами солнца.

Выберите также одно из двух:

Темная рука: Когда вы призываете руку, бросьте Разум. При успехе вы призываете кисть сотканную из самой тьмы, на 10+, у неё 1+Разум ячеек жизни и она наносит урон 3. На 7-9, лишь 1 ячейка жизни и наносит урон 2. Она использует ваш Разум при совершении любого действия, не зависимо что это. Пока вы управляете рукой, вы получаете -1 на все остальные действия, все же лишняя конечность требует сильной концентрации. Вы можете отозвать руку в любое время.

Прогулки через тень: Когда вы имеете темные пятна на местности, в которые может полностью погрузиться ваша тень, вы сливаетесь с ней и можете выйти из любого другого подходящего участка тьмы, не далее чем в 100метрах от вашего текущего местоположения.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

□ **Артефакт тьмы:** Вы можете призвать предмет из тьмы, бросьте Разум. На 10+, по характеристикам он мало отличается от оригинала, кроме черного окраса, также предмет не может скопировать магические свойства объекта, даже если те были. Возможно создать из тьмы и уникальные предметы, но только если вы раньше имели возможность их рассмотреть – например ключ именно от той двери. На 7-9 объект похож, но мастер может добавить изъяс даже скрытый. В любом случае объект очень быстро развеивается.

□ **Фиксация на тьме:** Если вы имеете один из стартовых ходов, будь то руки или прогулка – вы также получаете второй.

□ **Моя тень:** Вы можете атаковать через тень, когда тени складываются в картинку будто вы атакуете тень противника, совершая «Руби кромсай» наносите +1 урон. Это может быть проблематично сделать, в зависимости от освещения.

□ **Теневого вор:** Когда у вас есть время вы можете украсть тень существа, «отштопав» её от живого владельца, бросьте Восприятие. На 10+ используйте её для двух целей до её исчезновения, на 7-9 для одной. Пока тень сопровождает вас, вы получаете -1 на все действия, чтобы предотвратить её побег.

• Она сопровождает вас, и недолго может сразиться с силой равной владельцу.

• Можете отдать ей приказ выполнить что-то, тень обладает всеми навыками и памятью владельца.

• Наложить её на свою тень, временно принимая образ владельца тени.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

□ **Лица в темноте:** Вы можете вызывать иллюзии в темноте, мелькающие фигуры и даже голоса, иллюзии сохраняются пока вы на них полностью сосредоточены.

□ **Врата тьмы:** Требуе прогулку через тень. Вы можете открыть врата через тень и провести людей из одной в другую точку, как будто они сами использовали прогулку.

□ **Убийца в тени:** Требуе моя тень. Урон от тени повышается до +2х.

□ **Мастер теней:** Требуе теневого вор. Вы не получаете штрафа -1. Также тень может сопровождать вас длительное время, а её боевые параметры повышаются до величины наемника, если у владельца они были ниже.

♦ Мироззрение ♦

□ **Нейтральное:** Никто более не узнал о моих способностях.

АРКАННЫЙ ЗАЩИТНИК

Вы мастер всеобъемлющей энергии.

♠ Стартовый ход ♠

Погашение: Вы можете прервать любое ваше длительное заклинание, лежащее на вас или союзнике и отвлечь противника от атаки яркими световыми спецэффектами. Цель получает защиту равную вашему Разуму.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Тайный щит:** Вы можете провести Защиту от Разума, а не Мощи.

☐ **Магический щит:** Требуется Подготовить заклинание. Пока у вас есть хотя бы одно подготовленное заклинание, вы получаете +1 к защите от магии.

☐ **Контрмагия:** Требуется Подготовить заклинание. Когда вы пытаетесь отразить тайное заклинание, направленное на вас, поставьте на кон подготовленное Заклинание и бросьте Разум. На 10+, ты отразил заклинание. На 7-9, ты отразил чары, но забыл поставленное на кон Заклинание. Контрмагия защищает только тебя.

☐ **Сфера влияния:** Когда отряд разбивает лагерь, обойдя лагерь вы устанавливаете защитное заклинание, считается будто вы сторожите на 10+.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Магическая броня:** Требуется Магический щит. Пока у вас есть хотя бы одно подготовленное заклинание, вы получаете +2 к защите от магии.

☐ **Опасные сны:** Когда вы ложитесь спать, то можете спросить мастера о снах, бросьте Разум если они были. Мастер расскажет о темных знамениях оставленных твоими кошмарами, о том какая опасность вас поджидает. На 10+ вы можете подготовиться к этому получая +1 подготовку когда встретитесь с этой опасностью. Если вы получили 6- то кошмары подвели вас и все получается не совсем так, как вы ждете, а также вы получаете -1 к первому броску связанному с этой опасностью.

☐ **Всепоглощающая сфера:** Требуется Сфера влияния. Сфера защищает вас, она может защитить вас от воды во время затопления, от удушающих или вредных газов в атмосфере, даже лава будет её обтекать. Это не относится к намеренным воздействиям на неё.

☐ **Обороняющая магия:** Требуется Контрмагию. Когда тайное Заклинание направлено на вашего союзника, вы можете отразить его с помощью Контрмагии. Если целями чар являются несколько союзников, то придется отражать магию для каждого из них в отдельности.

♦ Мироззрение ♦

☐ **Добрый:** Спасите тех, кто слабее.

☐ **Законный:** Выполняйте обещание защищать кого-то, от всего что бы с ним не случилось.

♦ Черты ♦

☐ **Нерушимый:** Когда вы защищаете человека под вашими заклинаниями, дополнительно получите +1 Защиту принимая повреждения.

ШАМАН

Я заключил договор с духом, он защищает меня от мирских проблем.

♠ Стартовый ход ♠

Твой дух: Это не большой светящийся шарик с хвостиком, который обычно летает куда захочет, хотя держится неподалеку. Обычно он тебе подчиняется, но он довольно капризный и иногда его надо убеждать. Он не говорит, но умеет общаться с тобой, меняя цвет и указывая лучами на вещи. Он всегда дает тебе освещение. Он не может чего-то коснуться и ему невозможно как-либо навредить ибо он является привязанным к твоей душе.

Духовное оружие: Когда ты приказываешь своему Духу вселиться в тело, усиливая его – выбери форму. Когда ты выбрасываешь 6- и твой дух в одной из этих форм, он возвращается к своей безвредной форме и какое-то время отказывается меняться. Дух управляется от твоего Характера и атакует также от него, будь то залп или рубка.

- Агрессивная (у тебя появляется арбалет, или пасами рук ты призываешь призрачных волков разрывающих цель): близко, магический, проникающие 2, урон 2. Если ты должен потратить заряд с этим оружием, уменьши значение метки проникающие на 1 пока не Разобьешь лагерь в следующий раз.
- Духовная броня: Защита+1. Ты можешь отдать эту защиту кому-то на расстоянии от тебя.

♣ Специальные ходы I–5 ♣

❑ **Управление душой:** Требуется Твой дух. Когда ты убеждаешь духа, изменяя его форму по своей воле, выбери одно и брось Характер. На 10+ выбранный эффект идеально сработал. На 7-9 он сработал, но дух капризен и эффект долго не продержится - тебе надо поспешить, чтобы им воспользоваться. На 6- дух не желает тебе подчиняться - Мастер выберет эффект и применит его против тебя.

- Ты приказываешь духу принять форму чего-то большого и напасть на противника – в такой форме дух не может нанести ущерб, но временно ошеломи группу, находящуюся недалеко.
- Ты растягиваешь духа, создавая духовную стену - которая блокирует один из проходов.
- Ты восхваляешь духа, и он приободряется - наполни область светом.
- Ты успокаиваешь духа, пригласив его свет - скрой область во тьме.

❑ **Мудрость шамана:** Когда ты показываешь не враждебному персонажу Мастера как лучше действовать, брось Характер. На 10+ он так и поступит, хотя постарается добиться как можно большей пользы для себя. На 7-9 он не уверен, что это то, что надо, но ты его заинтересовал - теперь у тебя есть рычаг воздействия. Когда к тебе приходит другой персонаж игрока в поисках совета, скажи ему, как на твой взгляд, лучше всего поступить. Если он послушается, он получает +1 к следующему броску. В конце сессии, если хотя бы один персонаж игрока, послушавший твоего совета, отметь опыт.

❑ **Свет откровения:** Требуется Управление душой. Добавь следующий вариант к ходу Управление душой:

- Дух показывает тебе правду - яви что скрыто за иллюзиями, чарами и все невидимое в области.
- Ты просишь духа что-то показать - раскрой тайну в этой области.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

❑ **Духовный клинок:** Требуется Духовное оружие. Добавь следующую форму к ходу духовное оружие:

- Сумеречный клинок, В упор(нож/меч/копье – выбери сам), игнорирует броню, мощное, магический урон, урон 2. Это оружие спокойно рассекает все - броню, камень, металл, воду, что угодно.

❑ **Духовный щит:** Требуется Твой дух. В этой форме тебя окружают десятки духов летающих вокруг на расстоянии, которая заключает внутри себя все под некий купол. Ничто за пределами купола не может войти в нее каким бы то ни было способом. Когда кто-то внутри ауры покидает ее, атакует кого-то за ее пределами, или ты перестаешь концентрироваться на щите – духи немедленно разлетаются.

❑ **Неоспоримая мудрость:** Когда делишься Мудростью шамана и получаешь 12+, персонаж Мастера немедленно сделает именно то, что ты сказал, целиком и полностью тебе доверившись. Если в результате у него все получится, он отблагодарит тебя настолько хорошо, насколько сможет.

♦ Мирозрение ♦

❑ **Нейтральный:** Уничтожь место или творение мешающиеся мертвым духам.

❑ **Добрый:** Спаси человека или место от страданий.

♦ Черты ♦

❑ **Дух война:** Духовная броня защищает тебя, даже если ты отдал её другому.

❑ **Наследие:** Твой наставник передал свой знания тебе, собранные за десятки лет его жизни. Когда ты делишься Мудростью шамана, ты всегда получаешь результат 10+ если отказываешься от броска.

❑ **Дух вора:** Твой дух можешь поднять все что угодно с весом 1, и часто поднимает вещи, просто чтобы их передвинуть.

МУЗЫКАНТ

Магия музыки, совершеннее древних текстов.

♠ Стартовый ход ♠

Тайное искусство: Когда вы вплетаете заклинание в свое представление используя музыкальный инструмент как продолжение души, выберите союзника и эффект. К сожалению ваше искусство занимает некоторое время и требует относительного спокойствия для сотворения:

- Исцелите ему 1 белую ячейку.
- Он получает следующий +1 к урону.
- Его разум стряхивает с себя чары.
- Следующий раз, когда кто-то помогает цели, он получает бонус +2, а не +1.

Затем, бросьте Характер. На 10+ союзник получил выбранный эффект. На 7-9, чары сработали, но привлекли ненужное внимание или же ваша магия отразилась на других целях, влияя и на них (на усмотрение мастера).

♣ Специальные ходы 1-5 ♣

- ☐ **Лечебная мелодия:** Когда вы лечите тайным искусством, то исцеляете дополнительно 1 белую ячейку.
- ☐ **Острая нота:** Когда вы увеличиваете урон тайным искусством, он вырастает на еще на +1 урон.
- ☐ **Скрежет метала:** Когда вы громко кричите, или играете ноту, разбивающую стекла, выберите цель, и бросьте Мощь. На 10+ цель получает 3 повреждения от магии и глохнет на несколько минут. На 7-9 цель все равно получает повреждения, но ваша сила выходит из-под контроля и воздействует на дополнительную цель (выбирает мастер).
- ☐ **Чарующая мелодия:** Ваше тайное искусство настолько сильно, что вы можете выбрать два эффекта вместо одного и наложить их на цель одновременно.

♣ Специальные ходы 6-10 ♣

- ☐ **Слух на магию:** Когда вы слышите, как враг произносит заклинание, мастер должен сказать вам, что это за чары, и какой у них эффект. Вы получаете следующие +1 если действуете, опираясь на эти знания.
- ☐ **Чародейский аккорд:** Требуется Чарующую мелодию. Ваше тайное искусство настолько сильно, что вы можете выбрать два эффекта вместо одного. Или вы можете удвоить один эффект.
- ☐ **Навязчивая мелодия:** Требуется Чарующую мелодию. Когда вы хотите донести некоторую мысль до существа своим пением, бросьте Характер. На 10+, вы сочиняете песню с легким мотивом, спев её рядом с целью она запоминает её и пытается выполнить заложенный в ней смысл. Если песня о прогулке под Луной, то слушателю явно сегодня будет не спать и он выйдет погулять. На 7-9, вероятно, эффект от песни заставит цель выйти на прогулку, но не в ближайшие дни или же ему хватит посмотреть на Луну из открытого окна чтобы успокоиться.
- ☐ **Потрясающее представление:** когда вы снимаете деталь одежды, своей или чьей-то еще, зрители могут лишь смотреть на это и больше ни на что не способны. Вы полностью владеете их вниманием. Если хотите, можете исключить отдельных людей, назвав их имена.

♦ Мирозрение ♦

- ☐ **Добрый:** Спасите тех кто слабее.
- ☐ **Законный:** Выполняйте обещание защищать кого-то, от всего что бы с ним не случилось.

♦ Черты ♦

- ☐ **Известность:** Когда вы впервые в городе, вас приютит поклонник вашего таланта и в дальнейшем вы сможете останавливаться у него.

ДЕМОНОЛОГ

Зачем мне подчиняться богам? Я лучше буду править с демонами.

♠ Стартовый ход ♠

Демон: Вы умеете призывать демона себе на помощь, он бессмертен и имеет 2 урона, в упор. Также вы имеете 4 очка на черты демона, указанные на отдельном листе. Обычно демоны исполняют обычные ходы от твоего приказа, они могут защищать или атаковать, и даже изучать – но лишь мастер решает как удачно прошла та или иная заявка от демона, кроме атак. При успешном броске приказа - демон вполне эффективно атакует. У демона нет параметра жизней, однако когда ему наносят хотя бы одну рану он теряет один пакт (не важно сколько ран всего было от атаки). Когда пытаешься призвать демона в данный план, брось Разум. Одновременно может быть призван лишь 1 демон. На 10+ получи два пакта, на 7-9 получи один пакт. Получи штраф -1 на призыв, между которыми не прошло 4 часа.

Команда: отдай демону команду, брось + пакт. На 10+ демон выполняет команду без вопросов. На 7-9 выбери одно:

- Демон истощается, потеряйте один пакт.
- Демон вредит обособлено пытаясь исказить понимание команды, нанести побочный ущерб или действуя неэффективным способом.
- Демон привлекает к тебе внимание.

На 6- сыграй как 7-9, но дополнительно теряешь еще 1 пакт. Если демона не осталось пактов он отзывается после выполнения команды.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

- ☐ **Больше контрактов:** Требуется Демон. Создай еще одного демона, он станет доступен для выбора.
- ☐ **Духовные нити:** Требуется Демон. Получи еще 1 пакт при призыве (макс. 3).
- ☐ **Мои желания закон:** Требуется Демон. Ты можешь приказывать демону помогать или мешать, брось + пакт на этот ход в место уз/истории на любого персонажа с которыми они у тебя есть.
- ☐ **Высшая форма:** Требуется Демон. Все твои новые демоны имеют 6 очков развития, добавь 2 очка к уже созданным.
- ☐ **Драматический выход:** Требуется Демон. Не кто ни когда не замечает от куда приходят и куда пропадают демоны, они изображают смерть от меча или же выходят из толпы чтобы замаскироваться, стараясь не выдавать вашу сущность.
- ☐ **Усиление:** Требуется Демон. Демон наносит +1 урон.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

- ☐ **Еще больше контрактов:** Требуется Демон. Создай еще одного демона, он станет доступен для выбора.
- ☐ **Мои глаза и уши:** Требуется Демон. Ты воспринимаешь всеми чувствами демона, а также можешь отдавать приказы ментально на любом расстоянии.
- ☐ **Всесильный:** Требуется Высшая форма. все твои новые демоны имеют 8 очков развития, добавь 2 очка к уже созданным.
- ☐ **Сильнейший:** Требуется Усиление. Демон наносит +1 урон.

♦ Черты ♦

- ☐ **Самобичевание:** Отдавая команды на 7-9, можешь взять пункт: получи 1 урон, игнорирующий броню.
- ☐ **Приношение:** Если ты хочешь призвать демона, раньше чем через 4 часа, может потратить припасы и призвать его игнорируя единицу штрафа за каждый припас.
- ☐ **Целевой:** Твои демоны получают «замысел» свободным ходом, на выбор мастера.

ДЕМОНЫ

Тут представлены ходы демонов.

♠ Ходы за 1 очко ♠

- ❑ **Скрытность:** Ваш демон приходи в человеческом виде, к сожалению он возникает у вас за плечом что не может не вызвать вопросов, но к его внешнему виду ни каких пререканий... Военный? Дворецкий? Горничная? Выбирай сам.
- ❑ **Неукрашенный:** Да у демонов чаще всего есть своя личность, но при призыве она уходит на второй план, однако ваш демон ни такой – он полностью оставил свою личность при себе. Он может использовать свой «Разум» для основных ходов, не опираясь на ваши указания и действовать вдали от вас даже без вашего внимания опираясь на свой интеллект. Брось 2d6 – на 10+ демон очень умен и мудр, имеет +2 Разум. На 7-9+ демон сообразителен и быстро учится имея +1 Разум. На 6- увы вам не повезло ваш демон среднестатистический с +0 Разумом. Но в любом случаи демон обладает своим характером: мудрого отца, врунишки или же горячей неудовлетворенной демонесы – все на выбор мастера.
- ❑ **Крошечный:** демон очень мал, с голову человека – его в легкую можно таскать в рюкзаке или сумке, также он получает +1 в любой проверке где важен малый размер.
- ❑ **Малый стихийный:** демон может владеть одним из элементов, правда сил хватает лишь на мелочи:
 - Воздух: может создавать малые потоки воздуха, чтобы задуть свечу, раздуть пламя, задрать юбку или освежиться при изнуряющей жаре.
 - Земля: может заставить мягкую землю разверзнуться и образовать яму площадью полметра на полметра, или швырнуть в глаза песок, что с некоторой вероятностью ослепит оппонента.
 - Огонь: щелчком пальцев можно создавать небольшой огонёк (как на горящей спичке). При наличии огня, можно ускорить его распространение, заставить его вспыхнуть или поджечь предмет (с такой же эффективностью, как если бы его поджигали спичкой).
 - Вода: может сотворить примерно пол литра воды в пределах видимости (но не внутри предмета или человека). Он также может очистить 4 литра воды, если она отравлена или просто солёная.
- ❑ **Воинственный:** Добавь один из тегов к атаке демона из: мощный, кровавый, проникание 1, оглушающая, дополнительная дальность.
- ❑ **Воинственный 2:** Добавь один из тегов к атаке демона из: мощный, кровавый, проникание 1, оглушающая, дополнительная дальность.
- ❑ **Аморфный:** тело демона лишь фикция, он может быть из воды или роя насекомых, в любом случаи в любой момент он может без ограничений менять свою форму оставляя объем.
- ❑ **Летающий:** звучит круто? Ну по сути так оно и есть.

♠ Ходы за 2 очка ♠

- ❑ **Стихийный:** Демон может создавать, поглощать и манипулировать силами выбранного элемента. Вы можете придумать разные атакующие приёмы сверх описанных, но их урон не может превысить урон демона или добавить дополнительные теги к атаке. Многие могут попытаться использовать возможности демона без меры: давать ветер в паруса на недельные путешествия, поить сорок человек в пустыне, дать дыхание под водой пока не найдут Атлантиду хаотично бегая по океану или рыть туннель до следующего города – когда мастер считает что данное использование слишком длительно и изматывающее для демона он может назначит цену. Через сколько минут, километров, литров воды или другой доступной единицы демон истощится потратив один пакт для продолжения работы (он может даже не объявлять это в слух поставив перед фактом что демон исчез через 2 часа работы)
 - Воздух: Демон не получает ущерба от падений, способен планировать сверху вниз, способен порывами воздуха передвигать предметы в 2 веса, создавать попутный ветер, чем выше демон относительно поверхности земли тем сильнее ветер и более большие предметы он может двигать. Может создавать вакуум вокруг противников урон всегда 2 (нельзя повысить) игнорирует броню, не действует существ способных существовать без воздуха, возможность действовать на 1d4 противников снижая урон до 1. Дальность – Близо (расширяется если демон «Воинственный» с расширенным списком дальности)
 - Земля: Демон может делать туннели в земле или камне, предназначенные для перехода по ним, покрывает свое тело каменной кожей увеличивая свою защиту на +1. Способен выстраивать земляные стены не более 5метров в длину и 3х в высоту за раз, стены имеют 2 защиты и 1 жизнь, стены рушатся сами если демон выходит за среднюю дальность от них. Может бросать валуны добавляя тег к атаке «Мощный» и дальность Средний (расширяется если демон «Воинственный» с расширенным списком дальности).
 - Вода: Может создавать большое количество воды. Способен путешествовать под водой и шагая на ней любое количество времени, а также наделять других существ защитой от давления на глубине и возможностью дыхания под водой. Может излечить от яда попавшую в организм не так давно. Способен атаковать водяной волной игнорирующий щиты и повышая урон по не герметичным электроприборам/роботам на Близкую дистанцию (расширяется если демон «Воинственный» с расширенным списком дальности).
 - Огонь: Демон игнорирует ущерб от чистого огня (например огнемета). Он может сам вызвать огненные волны на ближнюю дистанцию, повышает свой урона по бандам и отрядам на +1. Способен поджигать предметы в плоть до дальней дистанции, исчезать и тут же появляться из любого подходящего по размеру источника огня. Способен прижигать открытые раны тем самым повышая бросок Демонолога на первую помощь на +1.
- ❑ **Крупный:** Демон большой, раза в три крупнее обычного человека – достаточно большой чтобы тащить груженую телегу или выламывать тонкие стены. Он вполне может быть ездовым животным призывающего.
- ❑ **Трио:** три более слабых демона, хотя каждый из них не сравнится с обычным вариантом - они получают -1 к урону пока дерутся раздельно, в месте же восстанавливают свой нормальный урон. Зато они могут действовать раздельно выполняя разные приказы в разных местах.
- ❑ **Замысел:** Демон имеет некий замысел, который известен призывающему. Команды помогающие демону выполнить свой замысел получают +1. Однако команды мешающие его замыслу имеют такой же штраф.
- ❑ **Защитник:** демон может поглощать 1 рану от каждой атаки пришедшей по призывателю, естественно списывая 1 пакт.
- ❑ **Доступный:** демон не получает штрафа за повторный призыв, если он единственный на данный момент призванный демон.

ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Вы вкладываете свою магию в других.

♠ Стартовый ход ♠

Выпустить магию: Выберите три школы магии в которых вы можете работать и заклинания из которых вы знаете. При подготовке магии вы заряжаете амулеты или обычные палочки, а когда творите магию вам достаточно её переломить. Тем самым вам не нужны сложные тексты или напевы, однако после сотворения магии вы не сможете применить сломанный амулет еще раз (вы забываете заклинание до следующей подготовки). Заклинание считается успешным на 12+ (если это имеет значение), но максимальный урон считается от разума. Если магия должна быть длительной то вы должны поддерживать его своими силами, получая -1 ко всем броскам.

Подготовка заклинания: Когда вы тратите время (час или около того) на спокойную заготовку амулетов, вы:

- Теряете все подготовленные ранее амулеты.
- Заготавливаете количество амулетов равное Уровню+2.
- Накладываете заклинания на амулеты, их суммарный Уровень не может превышать ваш удвоенный +2, а также ни одно из них не может быть выше уровнем, чем вы. Вы не можете заготовить одно заклинание дважды, и даже фокусы тратят количество амулетов, хотя и не входят суммарный лимит заклинаний.

♣ Специальные ходы I–5 ♣

☐ **Узнать новое:** Требование Выпустить магию. Добавьте заклинание любой Школы, уровня не превышающего ваш +2 к доступной для подготовки магии.

☐ **Работа руками:** Требование Выпустить магию. Вы заготавливаете на 1 амулет больше (Уровень +3).

☐ **Быстро схватываешь:** Когда вы видите эффект тайного заклинания, Мастер должен сказать вам, что это за чары, и какой у них эффект. Вы получаете следующие +1, если действуете, опираясь на эти знания.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Еще больше нового:** Требование Узнать новое. Добавьте еще одно заклинание по тем же правилам.

☐ **Увеличение таланта:** Причиняя повреждение цели с помощью магии, вы можете внедрить в жертву энергию Заклинания — прекратите поддерживать одно длительное Заклятье, и наносимый ущерб увеличится на +2 урона.

☐ **Рискованная магия:** Требование Выпустить магию. Накладывая заклинание вы можете удвоить его эффект или количество целей, но за это выберите одно из списка:

- Заклинание имеет непредвиденный эффект.
- Вы привлекаете к себе внимание или подставляетесь под удар.
- Израсходуйте еще один заготовленный амулет плюс к этому заклинанию.

♦ Черты ♦

☐ **Книжный червь:** Ваше пристрастие к книгам позволяет изучить больше, заклинание «Обнаружить магию» становится трюком для вас.

☐ **Мудрец:** Вы разносторонняя личность, в начале игры вы получаете одно заклинание первого уровня или трюк из класса послушников в список доступных для заготовки заклинаний.

ШКОЛЫ МАГИИ

Маги редко могут познать все заклинания мира, чаще всего они останавливаются на школах которые более легко даются им от рождения.

ШКОЛА ПРЕДСКАЗАНИЙ

♠ Мелкие просьбы / Фокусы / Уровень 0 ♠

➤**Определение школы:** Коснувшись магической вещи вы можете узнать школу магии или принадлежность к покровительству богов, данной магии.

♠ Уровень 1 ♠

➤**Обнаружение мировоззрения:** Произнеся заклинание, выберите мировоззрение: добрый, злой, хаотичный или законопослушный. Одно из ваших чувств позволяет ощутить близости существ или предметы выбранного мировоззрения.

➤**Ощущение магии:** Одно из ваших чувств настраивается на магию. Мастер скажет, что вокруг наполнено магией.

➤**Телепатия:** Вы создаете телепатическую связь с тем, кого касаетесь, и можете обмениваться с ним мыслями. Одновременно, у вас может быть только одна телепатическая связь.

♠ Уровень 3 ♠

➤**Найти (длительное):** Назовите конкретный объект или тип объекта. Пока вы концентрируетесь, это заклинание будет указывать направление к нему или его местоположение, если он находится в нескольких минутах ходьбы. Если вы называете лишь тип объекта, заклинание указывает на ближайший подходящий. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

➤**Видение сквозь время:** Наложите это Заклинание и посмотрите в отражающую поверхность, чтобы заглянуть в глубины времени. Мастер раскроет вам детали мрачного предзнаменования, печального события, которое произойдет, если вы не вмешаетесь. Также, вы получите полезную подсказку о том, как предотвратить печальный исход.

♠ Уровень 5 ♠

➤**Гадание:** Назовите человека, место или вещь, о которой вы хотите узнать. Вам явится видение искомого, будто оно перед глазами.

➤**Связь с другим планом:** Вы посылаете запрос в другое измерение. Уточните, с кем или с чем вы хотите связаться. Вы создадите двухстороннюю связь с этим существом. Вы можете оборвать эту связь в любой момент, как и ваш собеседник.

♠ Уровень 7 ♠

➤**Истинное зрение (длительное):** Вашим глазам открыта истинная природа вещей. Вы проникаете иллюзии, а также видите все, что скрыто. Эффект держится, пока вы не развеете заклинание или пока не произнесете ложь. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к Наложению Заклинаний.

♠ Уровень 9 ♠

➤**Предчувствие:** Опишите событие. Мастер скажет вам, когда это событие произойдет, вне зависимости от того, где вы находитесь в данный момент. По желанию вы можете увидеть место события, как будто вы там присутствовали. У вас может быть только одно Предчувствие за раз.

ШКОЛА ОЧАРОВАНИЯ

♠ Мелкие просьбы / Фокусы / Уровень 0 ♠

➤ **Эмоция:** Вы заставляете человека почувствовать одну эмоцию на ваше усмотрение, она будет очень сильной но кратковременной.

♠ Уровень 1 ♠

➤ **Страх (длительное):** Выберите цель и предмет, которые вы видите. Цель начинает бояться этого предмета до тех пор, пока вы перестанете поддерживать заклинание. Реакцией цели может быть побег, мольбы, нападение, паника и т.д. Вы не можете использовать это заклинание на нежить, машин и т.д. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

➤ **Очарование:** Личность, которую вы касаетесь (не зверь и не чудовище), считает вас другом, пока не получит повреждений, или пока ее не переубедят.

♠ Уровень 3 ♠

➤ **Рассеивание магии:** Выберите заклятье или магический эффект, что действует в вашем присутствии, чары рассеивают его. Малые заклинания исчезают без следа, более мощные чары ослабевают и подавляются в вашем присутствии.

➤ **Сон:** 1к4 противников, которых вы видите, засыпают (кто – на выбор Мастера). Уснуть могут только те, кто на это способен. Просыпаются они как обычно: громкие звуки, боль и т.д.

♠ Уровень 5 ♠

➤ **Полиморф:** Ваше прикосновение полностью меняет существо и оно остается в этом облике, откуда вы не отмените заклинание. Опишите новый облик, включая изменение характеристик, слабости или адаптации. Затем Мастер сообщит вам один из вариантов:

- Облик временный и нестабильный
- Разум существа также подвергся изменению
- У облика есть неожиданное преимущество или слабость

➤ **Удержание человека (длительное):** Выберите цель, которую вы видите. Жертва не может действовать, только говорить. Эффект прерывается, когда цели наносятся повреждения от любого источника. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 7 ♠

➤ **Подчинение:** Касанием вы подчиняете разум жертвы. Сохраните 1д4 очка. Потратьте одно очко, чтобы заставить жертву выполнить одно из следующих действий:

- Сказать несколько слов на ваш выбор.
- Отдать вам что-то, чем владеет жертва.
- Напасть на указанную вами цель.
- Честно ответить на один вопрос.

Каждый раз, когда жертва получает урон, вы теряете 1 очко. Когда у вас кончаются очки, действие заклятья заканчивается. Вы не можешь накладывать другие заклятья, пока действует Подчинение.

➤ **Удержание Монстра (длительное):** Выберите цель, которую вы видите. Жертва не может действовать, только говорить. Эффект прерывается, когда цели наносятся повреждения от любого источника. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 9 ♠

➤ **Антипатия:** Выберите тип существа или мировоззрение. Существа указанного типа или мировоззрения не могут находиться в поле зрения цели. Если они видят цель, то немедленно убегают. Эффект длится, пока вы не покинете цель, или пока не рассеете заклинание. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

ПРИЗРАЧНАЯ ШКОЛА

♠ Мелкие просьбы / Фокусы / Уровень 0 ♠

➤**Свет:** Предмет, которого вы касаетесь, начинает сиять ярко, как свеча. Свет не издает звука, не выделяет тепло и ему не требуется топливо. Вы можете менять цвет сияния. Чары действуют только в вашем присутствии.

♠ Уровень 1 ♠

➤**Магические стрелы:** Заряды чистой магии слетают с ваших пальцев. Вы наносите 2 повреждения выбранной цели.

➤**Туман (длительное):** Вы указываете место в пределах видимости и его полностью покрывает туман, видимость становится настолько плохой, что даже свет факела не может проникнуть сквозь нависшую белену. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 3 ♠

➤**Огненный шар:** Вы призываете могучий огненный шар, который поражает и цель, и всех, кто с ней рядом, нанося 4 повреждения, которые игнорируют броню.

➤**Паутина:** До 1к4 противников попадают в паутину, пока их не вытащат или не уничтожат паутину другим путем, они не смогут выбраться.

♠ Уровень 5 ♠

➤**Желтка:** Цель удерживается в клетке магической силы. Ничто не может попасть в клетку или покинуть ее. Клетка остается, пока вы не используете другое заклятье, или же пока вы не отмените действие заклинания. Находясь в клетке, пленник может слышать ваши мысли, а вы не можете терять её из виду.

♠ Уровень 7 ♠

➤**Вероятность:** Выберите заклинание 5ого уровня и ниже, из тех, что вы знаете. Опишите триггер, используя количество слов, не превышающее ваш уровень. Выбранное заклинание сохраняется, пока не сработает триггер, или пока вы не выпустите его. Бросать кубики чтобы сотворить заклинание не нужно – оно просто срабатывает. У вас может быть только одно активное заклинание вероятности, если вы применяете его снова, то сохраненное заклинание заменяется.

♠ Уровень 9 ♠

➤**Укрытие:** Вы создаете строение из чистой магии. Это может быть огромный замок или маленькая лачуга. Так или иначе, строение неуязвимо для не магического урона. Строение держится, пока вы не покинете его или пока не развеете чары.

ШКОЛА ИЛЛЮЗИИ

♠ Мелкие просьбы / Фокусы / Уровень 0 ♠

➤ **Незначительное волшебство:** Вы можете исполнять небольшие трюки с помощью истинной магии. Если вы касаетесь предмета при сотворении, вы можете незначительно его изменить: почистить, запачкать, охладить, нагреть, придать вкус или изменить цвет. Если вы творите заклинание не касаясь предмета, то можете вместо этого создавать мелкие иллюзии размером не больше чем вы сами. Незначительное волшебство создает грубые и явные иллюзии - они никого не обманут, но могут развлечь.

♠ Уровень 1 ♠

➤ **Невидимость:** Прикоснитесь к союзнику и никто не сможет его увидеть. Он стал невидимкой! Заклятье действует, пока цель не атакует или пока вы не отмените заклинание. Пока невидимость действует, вы не можете накладывать заклинания.

➤ **Звук (длительное):** Вы можете контролировать звуки вокруг себя, создав звуки леса или игру оркестра. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 3 ♠

➤ **Подделка:** Вы принимаете облик того, кого касаетесь. Ваши физические характеристики соответствуют цели, но поведение и характер нет. Эти изменения держатся, пока вам не нанесут повреждения, или же пока вы не рассеете чары. Пока подделка действует, вы не можете накладывать заклинания.

➤ **Зеркальные отражения:** Вы создаете иллюзорные образы себя самого. Когда вас атакуют, бросьте 1к6. На 4-5-6, атака попадает по иллюзии, которая рассеивается и действие чар заканчивается. Хотя вы в общем-то не сильно ограничены в их количестве, если будете повторять заклинание.

♠ Уровень 5 ♠

➤ **Допельгангер:** Вы можете создать точную копию существа за которым вы долго следили. Допельгангер обладает тем же телом, голосом и даже запахом, но не обладает ни навыками ни разумом. Он действует согласно вашим ментальным приказам. Пока Допельгангер действует, вы не можете накладывать заклинания.

➤ **Луг фей:** Вы создаете иллюзию некой местности или помещения, её достаточно легко распознать если попробовать откусить яблоко лежащее на столе или поднести руки к огню в камине. Однако для тех, кто не будет вдаваться в мелочи, это заклинание позволяет разворачивать огромные холсты. Пока луг фей действует, вы не можете накладывать заклинания.

♠ Уровень 7 ♠

➤ **Путь теней:** Указанная тобой вами тень становится порталом для вас и союзников. Назовите локацию и опишите ее количеством слов, не превышающим ваш уровень. Портал переносит вас и союзников, присутствовавших при наложении заклинания, в описанное место. Портал может быть использован только один раз каждым союзником.

♠ Уровень 9 ♠

➤ **Город в бутылке:** Выберите место, размером не более маленького городка. Оно скрывается из поля зрения всех посторонних, кому вы не дали разрешение найти его или тех, кто не наблюдал за ним во время совершения заклинания. Но на это место все еще можно наткнуться случайно.

➤ **Ложный мир:** Вы можете погрузить человека в иллюзии. В мире грез жертва будет жить, воспринимая его как реальность, вы же можете полностью управлять событиями и кулисами вашего мира. Время в обоих мирах течет с одинаковой скоростью, но цель не испытывает жажды или голода в реальном мире, если питается в мире иллюзий. Вы можете поддерживать лишь один мир одновременно, и лишь для одной цели.

ШКОЛА НЕКРОМАНТИИ

♠ Мелкие просьбы / Фокусы / Уровень 0 ♠

»**Последний миг:** Когда вы касаетесь трупа вы можете испытать его последние эмоции или воспользоваться одним из его чувств. Вы можете увидеть то что он видел перед смертью или услышать то что он слышал, а может быть почувствовать о чем он думал.

♠ Уровень 1 ♠

»**Поиск тела (длительное):** Это заклинание показывает направление к ближайшему мертвому телу, а если оно находится в паре минут ходьбы, то его точное местоположение. Пока вы поддерживаете чары, то получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

»**Поговорить с мертвецом:** Труп общается с вами короткое время. Он ответит на три ваших вопроса насколько ему позволяют знания, полученные при жизни и после смерти.

♠ Уровень 3 ♠

»**Зомби (длительное):** Вы поселяете голодный дух в труп, и тот встанет, чтобы служить вам. Вы создаете зомби, который исполнит ваши приказы в меру своих скромных способностей. Считайте, что зомби это персонаж, которому доступны только базовые ходы. У него модификатор 0 на все характеристики, и 1 ячейка жизней. Он не имеет стандартного урона, однако может пользоваться любой предоставленной броней и оружием. Зомби также получает 1d4 черты.

- Он талантлив. модификатор +2 у одной из характеристик.
- Он прочный. +1 ячейка жизней.
- Функционирующий мозг позволяет выполнять ему сложные задачи.
- Он не выглядит живым трупом.

Зомби будет с вами, пока вы не отменит заклинание, или пока его не уничтожат. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 5 ♠

»**Поглощение смерти:** Касаясь бездумной нежити вы поглощаете её энергию, которую можете передать себе или союзнику, восстановив столько ОЗ, сколько оставалось у трупа.

♠ Уровень 7 ♠

»**Знак смерти:** Выберите цель, чье истинное имя вы знаете. Это заклятье создает руны на выбранной поверхности, которые убьют цель, когда она их прочитает.

♠ Уровень 9 ♠

»**Жамень души:** Вы пленяете душу умирающего в драгоценный камень. Пойманное существо знает, что его пленили, и на него можно воздействовать чарами, переговорами и другими средствами. Все броски против плененного получают постоянные +1. Вы можете освободить душу в любой момент, но уже не сможете поймать ее снова.

ШКОЛА ПРИЗЫВА

♠ Мелкие просьбы / Фокусы / Уровень 0 ♠

➤ **Незримый слуга:** Вы создаете невидимый конструктор, который способен только переносить вещи. Его нагрузка 3, и он может переносить только те вещи, которые вы ему дадите. Он не может сам поднимать их. Незримый слуга, получивший повреждения, немедленно рассеивается, и все предметы, которые он нес, падают на землю.

♠ Уровень 1 ♠

➤ **Пир:** Вы можете вызвать количество рационов равное вашему уровню. Где то в мире пропадает эта еда.

➤ **Связь с духами:** Назовите духа, с которым хотите пообщаться (или оставь на усмотрение Мастера). Вы призываете его сквозь измерения настолько близко, чтобы можно было поговорить. Дух обязан ответить на один вопрос так хорошо, как может.

♠ Уровень 3 ♠

➤ **Тьма (длительное):** Выберите место, которое вы видите. Это место наполняется сверхъестественной тьмой и тенями. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 5 ♠

➤ **Призвать монстра:** Вы призываете монстра, который исполняет ваши приказы в меру своих способностей. Считайте, что монстр это персонаж, которому доступны только базовые ходы. Он имеет модификатор 0 на все характеристики, урон 2 и 1 ячейка жизней. Монстр также получает 1к6 черт из:

- В одной из Характеристик, его модификатор +2.
- Он разумен.
- Он наносит Зурона.
- Его связь с твоим Измерением сильна – он получает +2 ячейки жизней.
- У него есть полезная адаптная или способность.

Монстр с вами, пока вы не отмените заклинание, или пока его не уничтожат. Пока вы поддерживаете чары, вы получаете штраф -1 к наложению заклинаний.

♠ Уровень 7 ♠

➤ **Врата:** Облако тумана выплывает из Черных Врат Смерти, заполняя собой местность. Каждый раз, когда кто-то получает урон в облаке, то он также получает 1 урон, игнорирующий броню. Чары действуют, пока вы не рассеете их, или же пока вы видите область действия.

♠ Уровень 9 ♠

➤ **Совершенный призыв:** Вы телепортируете создание к себе. Назовите существо или дайте краткое описание его вида. Если вы назвали существо, то оно появляется перед вами. Если вы описали целый вид, то появляется одно создание этого вида.

Архетип Жулика — Сила в тени

Жулики являются специалистами в обмане, будь то воровство, ложь, маскировка или скрытность.

♦ Распределение специализации ♦

Выберите одно из трех:

➤ Выберите три специализации своего архетипа.

➤ Выберите две любые специализации – добавьте один ход развития любой специализации 1-5 уровня, этот ход становится стартовым наряду со стартовыми ходами всех трех специализаций, однако при прокачке эта специализация не учитывается как твоя.

➤ Выберите две специализации своего архетипа и одну любую.

♦ Стартовый ход ♦

Жулик всегда получает следующий стартовый ход:

➤ **Гибкая мораль:** Когда кто-то пытается определить ваше мировоззрение, вы можете назвать ему любое.

♦ Прокачка ♦

При получении достаточного опыта вы можете совершить одно из следующих действий:

➤ Выберите ход из своих специализаций (подходящий по уровню).

➤ Выберите ход из любой специализации жулика не более 2х раз.

➤ Достигнув 6-10 уровня вы можете взять ход из любой специализации но лишь 1 раз.

♦ Мировоззрение ♦

➤ **Злое:** Перевести опасность или вину с себя на кого-то другого.

➤ **Доброе:** Красть у богатых, отдавая нищим.

➤ **Хаотичное:** Броситься навстречу опасности без плана.

➤ **Нейтральное:** Избежать обнаружения или тайно проникнуть в охраняемую локацию.

♦ Черты ♦

☐ **Нос по ветру:** У вас чутье на золото, когда различаете явь можете спросить – есть ли тут сокровище?

☐ **Меткий:** Атакуя стрелковым оружием, добавьте +1урон к броску.

☐ **Профи:** Вы профессионал. Когда вы изливаете знания или различаете явь относительно преступной деятельности, то получаете +1 на этот бросок.

☐ **Сильный:** Вы довольно сильны, выберите тип оружия, вы всегда можете обращаться с ним как с Точным.

УБИЙЦА

Убивать за деньги не просто. Конечно не для них.

♠ Стартовый ход ♠

Удар в спину: Когда вы атакуете беззащитного или не ожидающего противника оружием ближнего боя, вы можете нанести урон или бросить Мощь. На 10+ выберите два. На 7-9 - один.

- Вы не вступаете с ними в рукопашную.
- Вы наносите свои повреждения +2.
- Вы создаете преимущество, давая следующие +1 вам или союзнику против цели.
- Уменьшите броню цели на 1, пока он не починит ее.

♣ Специальные ходы 1-5 ♣

- ☐ **Подлый приём:** С точным оружием ваши удары в спину наносят +1 урона.
- ☐ **Импровизированное оружие:** Любой твёрдый предмет становится оружием в ваших руках, с дальностью в зависимости от его размера – вы всегда сможете найти оружие с уроном 2.
- ☐ **Первый выстрел:** Вас нельзя застать врасплох. Когда враг должен обрушиться на вас, ты внезапно действуешь первым.
- ☐ **Одиночка:** Будучи в меньшинстве, вы получаете +1 к броне.

♣ Специальные ходы 6-10 ♣

- ☐ **Грязный прием:** Требуется Подлый приём. Изящным оружием или оружием с дальностью рука, ваш удар в спину наносит +2 урона.
- ☐ **Личина:** Пока у вас есть время и материалы, вы можете создать маскировку, способную кого угодно заставить считать вас другим существом примерно такого же размера и комплекции. Действия могут выдать вас, но не внешность.
- ☐ **Крепкая рука:** Вы можете метнуть любое оружие ближнего боя, используя залп. Брошенное оружие вы теряете и на 7-9 вы не можете выбрать потерю боезапаса.
- ☐ **Специалист:** Выберите одну характеристику, понизьте её на 1 и повысьте другую на 1.

♦ Мироззрение ♦

- ☐ **Хаотичное:** Убийство титана или другой великой личности.
- ☐ **Законопослушное:** Признавать свою вину.

♦ Раса ♦

- ☐ **Мсть:** У вас тяжелая судьба, вы затаили обиду на какой то тип монстров. Первый удар по этим монстрам проходит как удар в спину.

ВЗЛОМЩИК

Так проще разбогатеть, почти без риска.

♠ Стартовый ход ♠

Профессиональные ухищрения: Когда вы обчищаете карманы или обезвреживаете ловушки, бросьте Восприятие. На 10+ вы делаете это без проблем. На 7-9 вы делаете это, но мастер предложит вам на выбор два варианта из подозрения, опасности и платы.

Инструменты: когда у вас есть время подготовиться, вы можете изготовить нужные вам инструменты для дела, бросьте + Разум. На 10+ инструменты работают как надо. На 7-9 в инструментах закрался изъян, они выполняют свои функции, но мастер дает им неприятные свойства.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Взлом:** Когда вы разведываете местность с намерением взлома, бросьте +Разум. На 10+ задайте мастеру три вопроса из списка ниже. На 7-9 задайте лишь один. Получите +1 когда пользуетесь ответами на них.

- Лучший способ пробраться внутрь?

- Что здесь неуместно, странно или привлекает внимание?

- Что здесь представляет опасность?

- Где они держат ценные вещи?

☐ **Длинная пробежка:** Когда вы оцениваете путь между вами и целью, вы получаете количество подготовки равное 1+Восприятие на преодоление опасности связанных с этим путем, не важно что это будет охрана или ловушки.

☐ **Медвежатник:** Требуется Инструменты. Когда вы используете свои инструменты, чтобы прорваться через дверь, сейф, или другое закрытое препятствие используя ход «взламывай», на 10+ выберите три пункта из списка, а на 7-9 - два.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Запасной план:** Когда вы видите что-то дорогое и уникальное, спросите мастера, кто бы мог заинтересоваться в её приобретении и выберите одно:

- Мастер назовет несколько лиц, количество которых равно 1+Разум, и вы можете задать один вопрос о каждом из них.

- Мастер назовет одного человека, и вы можете задать ряд вопросов, количество вопросов равно 1+Разум.

☐ **Путь отхода:** Когда вы увязли слишком сильно, назовите свой путь отхода и бросьте Разум. На 10+ вы ушли. На 7-9 вы ушли, но не просто так – придется что-то оставить или «захватить с собой» (мастер скажет тебе, что).

☐ **Взломщик в деле:** Вы можете потратить подготовку, чтобы спросить у мастера безопасен ли дом или нет ли ловушки на тайнике.

♦ Мироззрение ♦

☐ **Нейтральный:** Избежать обнаружения в ходе опасной миссии.

♦ Черты ♦

☐ **Умелый:** Когда вы производите инструменты, 6- засчитывается за 7-9.

☐ **Перестраховщик:** Когда вы готовитесь к взлому, можете задать один любой вопрос мастеру, даже при провале.

☐ **Мелкий:** Превозмогая опасность, вы можете использовать свой размер как преимущество, и получить +1.

☐ **Пунктуальный:** обезвреживая ловушку, вы можете опять активировать её после совершения желаемого, повторное обезвреживание этой ловушки не требует броска.

ПОСРЕДНИК

Посредник забирает больше денег чем исполнитель.

♠ Стартовый ход ♠

Связи: Когда вы разносите слухи в преступной среде о том, что вам что-то нужно, бросьте Характер. На 10+ у кого-то есть искомое, как раз для вас. На 7-9 вам придется довольствоваться чем-то похожим, или же искомое будет, но от него будут тянуться ниточки (на ваш выбор).

♣ Специальные ходы 1-5 ♣

☐ **Положить глаз:** Когда вы видите или узнаете о чем-то, что вы хотите заполучить, бросьте Разум. На 10+ выберите три вопроса из списка. На 7-9 выберите два. На 6- спросите что-то одного и ваша заинтересованность в этом предмете/человеке стала явной.

- Что недавно произошло с ним?
- Что с ним не так и привлекает внимание?
- Что его защищает?
- Кто будет пытаться сохранить все как есть от меня?
- Кто захочет ее, когда я получу это?

☐ **Сеть связей:** Требуем Связи. Вы можете обратиться к своим связям, прежде чем предпринять путешествие в другой населенный пункт, Мастер подскажет вам человека, который может помочь вам в ваших делах на новом месте.

☐ **Общие желания:** Когда вы ведете переговоры с кем-то, вы можете невзначай выведать у него информацию. Выберите один пункт из:

- Что этот человек действительно хочет от меня?
- Что этот человек ценит?
- Что самое ценное у него есть?

☐ **Богатство и вкус:** Когда вы устраиваете шоу, выставя напоказ самую дорогую вещь, выберите одного из присутствующих. Этот человек будет готов на все, чтобы заполучить ваш предмет или точно такой же.

♣ Специальные ходы 6-10 ♣

☐ **Запасной план:** Когда вы встречаетесь с кем-то по делам, Мастер должен ответить на два вопроса, которые вы задаете из списка ниже:

- Ждет ли меня засада?
- Что они на самом деле ждут от меня?
- Как легче всего сбежать оттуда?
- Кто-то посторонний наблюдает за встречей?

☐ **Побег:** Когда вы увязли слишком сильно, назовите свой путь отхода и бросьте Разум. На 10+ вам удалось уйти. На 7-9 вы ушли, но не просто так – придется что-то оставить или «захватить с собой» (мастер скажет что именно).

☐ **Все решается:** Вы можете решить любую проблему до того, как все схватятся за клинки. Когда вы понимаете, что конфликт готов перейти в активную фазу, бросьте Характер. На 10+ главарь оппонентов обращает внимание на вас и немедленно остужает накал ситуации до уровня, когда все еще можно решить переговорами. На 7—9 то же самое, но вам придется оказать ему услугу. Вы можете применять этот ход 1 раз в течение сцены.

☐ **Мистификатор:** Когда вы ведете переговоры, то на 7+ вы также получаете +1 против оппонента

♦ Мирозозрение ♦

☐ **Злое:** Подставьте кого-то из своих клиентов, чтобы получить всю прибыль себе.

☐ **Нейтральное:** Получите в свое пользование уникальное и ценное сокровище.

♦ Черты ♦

☐ **Богатая история:** Когда вы положили глаз на что-то, можете задать вопрос: Откуда это взялось?

☐ **Торговец:** Когда вы ищете общие желания с другим человеком, то можете спросить: Его интересует что-то из моих вещей?

ОТРАВИТЕЛЬ

Яд – оружие слабых? Нет яд – оружие умных!

♦ Характеристики ♦

Отравитель повышает количество переносимого веса на 1.

♠ Стартовый ход ♠

Яд: Вы освоили методы использования ядов. Выберите яд из списка: использовать его больше не опасно для вас. Вы начинаете с тремя дозами выбранного яда. Пока у вас есть время собрать материалы и безопасное место для приготовления, вы можете бесплатно приготовить три порции выбранного яда. Некоторые яды принимаются внутрь – их нужно подмешать в еду или питье. Яды класса «касание» должны лишь коснуться жертвы, их можно наносить на клинки.

- Масло Тагита (внутрь): Цель погружается в сон.
- Кровавая Трава (касание): Цель наносит -1 урон, постоянно пока не излечится.
- Золотой Корень (внутрь): Цель считает первого встреченного верным союзником, пока ему не докажут обратное.
- Змеиные Слезы (касание): Всякий, кто наносит цели ущерб, бросает два раза и выбирает лучший результат.
- Мышьяк (только внутрь): От такого можно и умереть.

♣ Специальные ходы I–5 ♣

Травник: Требуется Яд. Когда у вас есть время для сбора материалов и безопасное место для варки, вы можете создать любой яд из списка, а также любой другой, чей рецепт у вас имеется, но лимит, не более трех ампул яда одновременно, остается.

Отравитель: Требуется Яд. Вы можете использовать сложные яды булавкой. Когда вы наносите неопасный для вас яд на оружие, то он становится класса «касание» вместо «внутрь». Не действует на «только внутрь».

Верный нюх: Используя только обоняние, вы можете узнать если что-то отравлено, правда вы должны знать яд с аналогичным эффектом.

Мастер ядов: Требуется Яд. Если вы однажды использовали яд, то можете пользоваться и создавать его без опаски отравиться самому. Вы не получаете иммунитета, просто даже в экстренной ситуации вы придерживаетесь правил поведения с этим ядом.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

Алхимик: Требуется Травник. Когда у вас есть время для сбора материала и безопасное место для варки, вы можете создать три дозы любого ранее использованного яда. Или вы можете описать эффект яда, который хотите получить. Мастер скажет вам, что вы сможете его создать, но с одной или несколькими особенностями:

- Работает только в специфических условиях
- Лучшее, что вы смогли получить, это ослабленная версия
- Нужно время, чтобы яд подействовал
- У яда есть явный побочный эффект.

Отравленный: Выберите один яд, он тесно переплетается с вашим телом, ваша кровь, слезы, пот и слюна – всё обладает свойствами этого яда.

Иммунитет: Требуется мастер ядов. Вы получаете полный иммунитет к ядам, каким бы свойством они не обладали.

♦ Мирозрение ♦

Злое: Подставьте кого-то из своих клиентов, чтобы получить всю прибыль себе.

Нейтральное: Получите в свое пользование уникальное и ценное сокровище.

♦ Черты ♦

Ученый: Вы обучались намного дольше, чем требовалось, вы получаете возможность использовать два яда со старта.

Запасливый: Вы получаете 4 колбы с ядом вместо трех, а при восполнении яда вы также доводите их количество до четырех.

Мусорщик: Даже в городе вы легко находите из чего сделать яд.

САМОЗВАНЕЦ

Это он подделка!

♠ Стартовый ход ♠

Подделка: Выберите тип человека - титул, воинское звание или другой соц. статус. У вас есть костюм, который позволяет замаскировать себя под данного человека. Все, что вам нужно сделать, это надеть одежду. Ваши действия могут выдать вас, но ваши одежды и манеры безупречно соответствуют роли. Каждый раз, когда вы получаете уровень, выберите другой тип человека.

♣ Специальные ходы 1-5 ♣

☐ **Надувательство:** Когда вы ведете переговоры с кем-то, то также получаете следующие +1 против него.

☐ **Развод:** Проводя Пирушку, вы всегда можете списать счет на кого-то другого. Вы не тратите деньги, но получаете Характер как модификатор к броску.

☐ **Олицетворение:** Когда вы хотите замаскироваться под определенного человека, бросьте Характер. На 10+ только родня и ближайшие спутники смогут различить вас. На 7-9 те, кто общался с человеком достаточно долго, могут раскрыть обман.

☐ **Карьерист:** Когда вы наметили повышение звания или должности, заявите об этом мастеру. Мастер подскажет вам общий путь становления на эту должность, а вы получаете количество подготовки равное вашему уровню на достижение вашей цели. У вас может быть лишь одна карьерная цель одновременно.

♣ Специальные ходы 6-10 ♣

☐ **Мошенничество:** Требуется Надувательство. В добавку к эффекту надуательства вы можете задать человеку один вопрос, на который он должен честно ответить.

☐ **Имитация:** Требуется Олицетворение. Даже если вы встретили близких друзей (на 10+) или неких знакомых (на 7-9) цели, у вас всегда есть шанс отвертеться, бросьте Характер. На 10+ они не заметили за вами странного поведения, и пока вы не совершите какую-то глупость, подозрения сняты. На 7-9 они насторожились, и будут искать доказательства, но без них будут стараться обращаться с вами как и с оригинальным человеком.

☐ **Репутация:** Когда вы впервые встречаете кого-то, кто слышал о вас, бросьте Характер. На 10+ скажите мастеру две вещи, которые они знают о вас. На 7-9 - одну вещь. Вторую мастер скажет тебе сам.

♦ Мироззрение ♦

☐ **Зло:** Вы втаптываете в грязь чью-то репутацию, совершая деяния от его лица.

ТЕНЬ

Как призрак, я существую в тени, растворяясь в толпе при свете дня.

♠ Стартовый ход ♠

Подальше от света: Когда вы прячетесь в тени или темноте, вы не можете быть обнаружены любыми обычными средствами, до тех пор пока вы сами не обнаружите себя или же если за вами уже установлена слежка.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Слежка:** Когда вы следуете за кем-то в тени, бросьте Восприятие. На 10+ вы узнали все что могли из этой слежки, например застали важную встречу или тайник жертвы, а также остались незамеченным. На 7-9 или вы узнали что-то интересное, но не то что хотели, или же вам придется рискнуть чтобы добыть информацию.

☐ **Железная воля:** Когда что-то пытается повлиять на ваш разум или чувства, вы можете нанести себе рану в 1 урон (игнорирующего броню) и придти в себя.

☐ **Призрак:** Когда вы хотите совершить некий ход из тени, который приводит к опасным моментам, вы можете выбрать варианты, равные вашему модификатору Восприятия или меньше, а затем рассказать другим игрокам:

- ... как вы привлекли внимание, куда хотели.

- ... как вы остались вне поля зрения.

- ... почему вы беззвучны.

- ... почему вы не оставите никакого следа.

На 10+ все, что вы говорите, правда. На 7-9 Мастер выбирает одно из ваших заявлений, оно оказались ложными, другие верны. На 6- нет никаких гарантий.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Личина:** Пока у вас есть время и материалы, вы можете создать маскировку, способную кого угодно заставить считать вас другим существом примерно такого же размера и комплекции. Действия могут выдать вас, но не внешность.

☐ **Путь отхода:** Когда вы увязли слишком сильно, назовите свой путь отхода и бросьте Разум. На 10+ вы ушли. На 7-9 вы ушли, но не просто так – придется что-то оставить или «захватить с собой» (мастер скажет что именно).

☐ **Угасать:** Требуется Подальше от света. Вы не привлекаете внимания даже днем, и если вас специально не ищут вы легко можете смешаться с толпой или сойти за случайного прохожего.

☐ **Ловкие пальцы:** Когда вы выходите из комнаты, вы можете прихватить какой то маленький предмет, если его не использовали при вас и за ним не следят.

♦ Мироззрение ♦

☐ **Злое:** Подставьте кого-то из своих клиентов, чтобы получить всю прибыль себе.

☐ **Нейтральное:** Получи в свое пользование уникальное и ценное сокровище.

♦ Раса ♦

☐ **Дикий:** Вы можете прятаться в лесу, как в тени.

☐ **Рисковый:** В конце сессии получите опыт если вы проникли в охраняемое место.

ЛЕГЕНДА ВОРОВСКОГО МИРА

Вы известны даже более чем хотелось бы, вас пытаются обмануть подельники, рассказав о вас всем, мелкие карманники хотят пырнуть вас в подворотне и прославится, а все виды властей хотят видеть вас в самых глубоких темницах, в самых крепких кандалах.

♠ Стартовый ход ♠

Засветился: Вам приходится скрывать вашу истинную личность, это не значит что у вас не может быть много знакомых, и подельников, знающих что вы, например, убийца, но никто не догадывается что вы тот легендарный «алый плащ» убивший короля. У вас есть пять ячеек опасности быть раскрытым, когда вы пользуетесь своими легендарными навыками, вы оставляете неподдельный след своего мастерства, что скоро раскроет вас. Когда вы не можете отметить ячейку опасности, преследователи выследили вас и вот-вот атакуют или каким-то иным способом помешают вам спокойно жить.

Легендарный ...: Когда вы используете любой специализированный ход Жуликов из других специальностей, откажитесь от броска, получите ячейку опасности и проведите его на 10+.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Из последних сил:** Вы легенда, а легенды так просто не умирают. Когда вы смертельно ранены, отравлены или еще что, вы имеет еще 1 час жизни, недоступный обычному смертному, чтобы найти способ себя спасти, получив 2 ячейки опасности.

☐ **Старые должники:** У вас накопилось слишком много должников, до того как вы ушли на дно. Вы можете получить +1 богатства на одну покупку, за каждую полученную ячейку опасности.

☐ **Беглый взгляд:** В вашей ситуации необходимо уметь быстро разбираться в людях. Когда вы общаетесь с каким-то важным человеком, бросьте Разум. На 10+ задайте 2 вопроса, на 7+9 задайте 1 вопрос. Мастер ответит подробно:

- Что он скрывает?

- Каков его настоящий социальный статус?

- Как он ко мне относится?

- Чем он зарабатывает на жизнь?

☐ **Неприметный:** Ваш стиль жизни требует незаметности. Случайный свидетель не сможет описать вас, но этот эффект не сработает если вы общались с ним более 10 минут.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Всегда наготове:** Вы умеете прятать оружие и используете складывающиеся модификации. Добавьте тэг «скрытый» к одному своему оружию, можете в любой удобный момент перенести его на другое ваше оружие.

☐ **Отчаянная ложь:** Когда вас ловят, раскрывая вашу личность, то у вас есть последний шанс исправить ситуацию, бросьте Характер. На 10+ вы успешно выкручиваетесь. На 7-9 у противников остаются подозрения, и позже они перепроверят сведения.

☐ **Отпугнуть:** Сталкивая с мелкой шушерой в бою, вы можете в открытую назвать себя, получив 2 ячейки опасности. Ваш противник постарается как можно скорее скрыться.

МОШЕННИК

Разводить людей на деньги утомительно. Иногда хочется просто прибить их, но срок за это больше.

♠ Стартовый ход ♠

Мошенничество: Когда вы оцениваете потенциальную жертву, бросьте Разум. На 10+ задайте три вопроса из списка ниже. На 7-9 лишь один вопрос:

- Как я могу заинтересовать его в беседе?
- На сколько он богат?
- Чего он желает? (его мечты или потребности)
- Что он ценит?

На 6- вы выглядите подозрительно.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

Надувательство: Когда вы ведете переговоры с кем-то, то также получаете следующие +1 против него.

Обаятельный и Открытый: Когда вы общаетесь с кем-то, даже если с персонажем игрока, то вы можете задать вопрос из списка. Он должен ответить правдиво, но после этого он также задаст вопрос вам. Если вы лжете, то вы больше никогда не сможете использовать этот ход против этого персонажа.

- Кому ты служишь?
- Что ты хочешь, чтобы я сделал?
- Как я могу убедить тебя сделать ____?
- Что ты на самом деле чувствуешь сейчас?
- Чего ты желаешь больше всего?

Золотое сердце: Требуется Мошенничество. После того как вы оценили потенциальную жертву и задали вопросы, пусть цель расскажет о себе что-то отталкиваясь от своего мировоззрения, то что может изменить ваше мнение. Если они это делают и вы меняете свое мнение, вы получаете -1 на следующий бросок против них. Если целью этого хода был персонаж игрока, то он также получит 1 очко опыта за мировоззрение.

Украсить: Если украшаете товар или рекламируете его, описывая намного лучше чем он есть на самом деле, то он теперь стоит гораздо больше. Обратите внимание, что это запрещено законом и в приличном обществе называется обманом или подделкой.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

Мошенничество: Требуется Надувательство. В добавку к эффекту Надуательства, вы можете задать человеку один вопрос, на который он должен честно ответить.

Бесчестный: Используя «Обаятельный и Открытый», вы можете задать вопрос «В чем твоя уязвимость?». Оппонент же не может задать вам этот вопрос.

Скользкий тип: Когда вы продали кому-то явную подделку, бросьте Разум чтобы подстроить аферу при которой новый владелец не раскроет истинную суть вещи. На 10+ выбери один пункт, на 7-9 мастер выбирает одно и возможны осложнения:

- вещь обладает неким неприятный эффектом (опиши его), хозяин избавляется от неё раньше чем поймет что это подделка.
- вещь разрушается как только вы ушли, все обставлено как неаккуратность нового владельца.
- вещь возвращается к вам в течение недели, нанятый вор украдет её для вас, правда придется делиться выручкой.

♦ Мировоззрение ♦

Злое: Подделайте то, что жизненно необходимо покупателю, таким образом разрушив его жизнь.

Нейтральное: Получите в товарищи или друзья опытного вора или мошенника.

♦ Черты ♦

Сословие: Вы выбираете сословие или профессию, общаясь с представителями своей профессии мошенничество на 6- засчитывается за 7-9.

Историк: При посещении уникального места, можете спросить мастера чем знаменито это здание или постройка. Мастер расскажет один факт из истории местности.

Вор

Все сложнее чем кажется, речь идет не просто о бумажнике, а о вещах с которыми люди не хотят расставаться, которые они бережно хранят и лелеют, то что всегда под их наблюдением.

♠ Стартовый ход ♠

Эксперт по ловушкам: Потратив мгновение на осмотр опасной территории, бросьте Восприятие. На 10+ сохраните 3. На 7-9 - 1. Потратьте свои сохранения 1 к 1, чтобы задать один из вопросов:

- Есть ли здесь ловушки, и если есть, то что их активирует?
- Что делает активированная ловушка?
- Что еще здесь припрятано?

Профессиональные ухищрения: Когда вы очищаете карманы или обезвреживаете ловушки, бросьте Восприятие. На 10+ вы делаете это без проблем. На 7-9 вы делаете это, но мастер предложит вам на выбор два варианта из подозрения, опасности и платы.

♣ Специальные ходы 1-5 ♣

☐ **Аккуратный:** Используя эксперта по ловушкам, вы всегда сохраняете 1, даже при 6-.

☐ **Гильдия воров:** Вы имеете членство в гильдии воров, когда вы обращаетесь к ней за поддержкой, бросьте Характер. На 10+ другой вор может помочь если не делом так советом и по справедливой цене. На 7-9 вы все еще можете получить то, что вы хотите, но гильдия захочет одолжение взамен. На 6- вы явно сделали что-то не так и пока вы не восстановите отношения, вам не будут помогать.

☐ **Жадность:** Когда вы пытаетесь сбежать живым с украденным предметом, от связанных с ним проблем, у вас +1 броня.

☐ **Нюх на магию:** Когда вы используете эксперта по ловушкам, мастер также может рассказать о присутствии здесь колдовства и как далеко оно от вас.

☐ **Маленькие хитрости:** обезвреживая ловушку, вы можете активировать её когда совершите желаемое, повторное обезвреживание этой ловушки не требует броска.

♣ Специальные ходы 6-10 ♣

☐ **Грабеж:** Когда у вас есть время для планирования, назовите вещь, которую хотите украсть и задайте мастеру эти вопросы. Опираясь на ответы, вы и ваши союзники получают следующие +1.

- Кто заметит пропажу?
- Какая самая надежная защита?
- Кто придет за этим?
- Кто еще хочет это?

☐ **Превосходство:** Когда вы избегаете опасность, то на 12+ вы превосходите угрозу. Вы не только достигаете желаемого, но и получаете лучший вариант, настоящую красоту и момент славы.

☐ **Очень аккуратный:** Требуется аккуратный. Используя эксперта по ловушкам, вы всегда сохраняете 1, даже при 6-. Также на 12+, вы сохраняете 3, и когда в следующий раз встречаете ловушку, мастер говорит, что это, как работает, кто ее установил, и как обернуть ее себе на пользу.

♦ Мирозрение ♦

☐ **Нейтральное:** Избежите обнаружения или тайно проникните в охраняемую локацию.

♦ Черты ♦

☐ **Шестое чувство:** При поиске ловушек в подземельях, получите на 1 сохранение больше.

☐ **Внимательный:** При поиске ловушек вы также можете задать вопрос: есть ли тайная дверь сюда.

РАСХИТИТЕЛЬ МОГИЛ

Вы хотите просто вскрыть гроб мага? Не опасаетесь что тот стал личом, или его артефакты от времени начали испускать дикую магию? А может его товарищи прокляли сей гроб всеми проклятиями мира? Да вы самоубийца!

♦ Характеристики ♦

Расхититель повышает количество переносимого веса на 1.

♠ Стартовый ход ♠

Защитный амулет: У вас есть устройство, которое является защитой от тайной магии. Это может быть браслетом или амулетом, или это может быть некий обряд, а может вообще зелье которое вы готовите, тату нарисованные на коже, и т.д. Когда вы сталкиваетесь с магией, находясь под защитой вашего устройства, бросьте +Мощь. На 10+ вы не пострадали от магии. На 7-9 вы страдаете от эффекта в меньшей мере, чем остальные, мастер может дать вам выбор или решить сам.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Оценка:** Когда вы осматриваете некий уникальный предмет, бросьте +Разум. На 10+ задайте три вопроса из списка ниже. На 7-9 задайте два. При провале, вы можете задать один вопрос но ответ вам не понравится. Если вы будете действовать опираясь на ответы получите +1.

•Имеет ли это магические свойства?

•Сколько это стоит?

•Кому это может понадобиться?

•Как я могу использовать это?

•Что это или для чего?

•Кто сделал это и сколько лет этой вещи?

☐ **Кошелек или жизнь:** Когда вы владеете чем то дорогим, что не терпится продать, вы получаете +1 к урону.

☐ **Как щит:** Вы можете распространять защиту амулета на любого союзника, которого вы держите за руку.

☐ **Амулет против мертвых:** Требуется Защитный амулет. Если вы используете свой защитный амулет против нежити, на 10+ нежить воспринимает вас как мертвеца пока вы не двигаетесь и не совершаете других действий. На 7-9 только неразумная нежить ведется на такой обман. Кратковременное использование позволяет перенаправить агрессивность нежити на кого-то еще, пока они с ним не покончат.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Жизнь ради денег:** Когда вы получаете в свое владение что-то дорогое на продажу, можете тут же получить 1кб временных жизней, они будут пока их не снимут уроном или ты не продашь эту вещь.

☐ **Понимание предмета:** Требуется оценка. При использовании магического предмета, который не должен был работать у вас, вы можете попытаться использовать волю чтобы обуздать его, бросьте +Разум. На 10+ вы контролируете магию предмета. На 7-9 вы используете его, но:

•Вы нарушаете его целостность, его полезные свойства не могут быть использованы снова, пока проблема не будет устранена.

•Вы теряете контроль, вызывая дополнительные нежелательные последствия.

☐ **Большой щит от магии:** Требуется Как щит. Используя защиту амулета, на 12+ она затрагивает всех в этой комнате.

☐ **Амулет против монстров:** Требуется Защитный амулет. Если вы используете свой защитный амулет против монстров, на 10+ они теряют к вам интерес и преследуют другую добычу. На 7-9 только неразумные монстры отвлекаются, разумные делают что хотят.

♦ Мироззрение ♦

☐ **Доброе:** Отдайте то что нашли нуждающимся в этом.

☐ **Законное:** Отдайте сокровища законному владельцу или власти за скромное вознаграждение.

♦ Раса ♦

☐ **Мелкий:** Превозмогая опасность, вы можете использовать свой размер как преимущество, и получить +1.

☐ **Жадный:** Вы жадны до всего, любое сокровище весом 2 и более, весит для вас на 1 меньше.

☐ **Сильный:** Вы довольно сильны, выберите тип оружия, вы всегда можете обращаться с ним как с Точным.

Архетип Воин — С кем сражаться?

У вас лишь одно решение проблем — посредством применения грубой физической силы и причинения наибольшего урона, правда это самый опасный путь.

♦ Распределение специализации ♦

Выберите одно из трех:

»Выберите три специализации своего архетипа.

»Выберите две любые специализации — добавьте один ход развития любой специализации 1-5 уровня, этот ход становится стартовым наряду со стартовыми ходами всех трех специализаций, однако при прокачке эта специализация не учитывается как твоя.

»Выберите две специализации своего архетипа и одну любую.

♦ Прокачка ♦

При получении достаточного опыта вы можете совершить одно из следующих действий:

»Выбрать ход из своих специализаций (подходящий по уровню).

»Выбрать ход из любой специализации воина не более 2х раз.

»Достигнув 6-10 уровня вы можете взять ход из любой специализации но лишь 1 раз.

♦ Мирозрение ♦

»Злое: Убейте беззащитного.

»Доброе: Спасите кого-то слабее вас.

»Законное: Отдать под суд преступника, никакого линчевания.

»Нейтральное: Победить сильного противника.

♦ Черты ♦

☐Выносливый: Когда вы пьете с кем-нибудь, то можете использовать Мощь вместо Характера на броске Переговоров.

☐Мелкий: Превозмогая опасность, вы можете использовать свой размер как преимущество, и получить +1.

☐Жестокый: Раз за битву вы можете перебросить бросок урона (ваш или чей-то еще).

☐Утонченный: Выберите оружие. Вы можете использовать оружие этого типа как точное.

☐Расист: Вы выбираете некий тип монстров или противника, нанося ему урон вы игнорируете его броню.

ЩИТОНОСЕЦ

Вы знаете толк в броне, наверное, никто так не заботится о своем снаряжении как вы. За это оно не подводит вас в бою.

♠ Стартовый ход ♠

Бронированный: Вы игнорируете тэг «неудобные» у доспехов.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

❑ **Владение доспехами:** Когда вы используете броню, чтобы принять на себя урон, то не получаете повреждений, но уменьшаете класс защиты доспехов или щита на 1. Класс защиты уменьшается на 1 каждый раз, когда вы делаете этот выбор, и когда он достигает 0, предмет разрушается.

❑ **Эгида:** Получая урон, вы можете сжать зубы и принять удар. В этом случае, вы не получаете повреждений, но выбираете себе одну немощь. Вы не можете использовать этот ход, если у вас уже 4 немощи.

❑ **Кожемяка:** Победив бронированного монстра, вы можете сделать из него щит или броню весом 1, тегом неудобный и броней на 2 меньше чем броня монстра (но не менее 1).

❑ **Защитить любой ценой:** Когда вы защищаете, то всегда сохраняете 1, даже на 6-.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

❑ **Совершенство в доспехах:** Требуется владение доспехами. Когда вы используете броню, чтобы принять на себя урон, вы получаете +1 к следующему броску против нападавшего.

❑ **Верный защитник:** Заменяет Защитить любой ценой. Когда вы защищаете, то всегда сохраняете 1, даже на 6-. На 12+ нападавший на цель защиты загнан в тупик, что дает вам неоспоримое преимущество. Мастер опишет это.

❑ **Непреклонный:** Когда на вас накладывается немощь (даже от эгиды), то вы получаете следующие +1 против того, кто ее причинил.

❑ **Легендарный кожемяка:** Требуется Кожемяка. Щит или броня сохраняют некий аспект поверженной твари.

❑ **Щитonosец:** Щит в ваших руках имеет +1 броню и 0 веса для вас.

♦ Мирозрение ♦

❑ **Доброе:** Отдайте то что нашли нуждающимся в этом.

❑ **Законное:** Отдайте сокровища законному владельцу или власти за скромное вознаграждение.

♦ Черты ♦

❑ **Ремонтник:** Когда вы останавливаетесь лагерем восстановите одному доспеху или щиту 1броню. Если под руками есть кузница, можете починить даже полностью истрепанный доспех до исходного состояния.

ОРУЖЕНОСЕЦ

Вы любите оружие, это скорее страсть чем нужда таскать столько его с собой.

♦ Характеристики ♦

Оруженосец повышает количество переносимого веса на 1.

♠ Стартовый ход ♠

Арсенал: У вас есть целый арсенал оружия в вашем распоряжении. У вас 2 запаса с 3 веса. Когда вы хотите воспользоваться оружием из запаса бросьте + Запас. На 10+ опишите тип оружия на 3 урона и выберите один тег из списка. На 7-9 вы получаете заказанное оружие, но тратите 1 запас.

- +1 к урону.
- 1 пробивание.
- Мощный.
- Кровавый.
- Точное.
- Стрелковое оружие (выберите дальность) с 1 боеприпасом.
- Оглушение.

Когда вы вытащите и определите оружие, запишите его в арсенал. Когда у вас есть четыре наименования из арсенала, вы не можете вытащить другое. Вы можете отдать кому-то оружие из арсенала, но оно все еще занимает ваш слот. Можно пополнять Запас оружия из обычных клинков на рынке, посещая рынок вы можете бесплатно получить 2 Запаса списав весь свой арсенал оружия (естественно он должен быть весь у вас, сломан или утерян в боях).

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Подготовка:** Требуется Арсенал. Вы храните не только оружие в вашем арсенале. При поиске предмета, что будет соответствовать вашим запросам, бросьте + Запас. На 10+ вы найдете нужную вещь, естественно она недорогая, не уникальная и точно не магическая. На 7-9 у вас есть что-то похожее, но его применение дает штраф -1. Эта вещь также вписывается в лимит вашего Арсенала.

☐ **Мусорщик:** Требуется Арсенал. Вы можете пополнить запас прямо после битвы, за 1 запас вы должны собрать 4 веса оружия с противников.

☐ **Щит из оружия:** Требуется Арсенал. Вы можете списать 1 запас, полностью игнорируя одну атаку, до броска кубиков.

☐ **Улучшение арсенала:** Требуется Арсенал. Вы можете достать из арсенала оружие с двумя тегами, если вы провели длительную подготовку или дополнительно списав 1 запас.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Пополнение арсенала:** Требуется Арсенал. Ваш Арсенал может вмещать 6 предметов, при пополнении имеет 3 запаса, а также увеличивает вес до 5.

☐ **Открывалка:** Оружие с прониканием 1 из вашего арсенала, считается для вас как игнорирующая броню.

☐ **Отличный арсенал:** Требуется Улучшение арсенала. При доставании оружия на 12+ улучшение арсенала срабатывает автоматически и не тратя запас, даже если вы его не заказывали это.

☐ **Это не зубочистка:** оружие с уроном +1 из вашего арсенала, считается для вас как урон +2.

♦ Черты ♦

☐ **Обжора:** Вы никогда не забываете про обед, вы можете вытащить из Запаса рацион на день, он списывается из арсенала когда вы его съедаете.

ЗАКОННИК

Такие как вы становитесь лучшими капитанами стражи или самыми яростными инквизиторами.

♦ Характеристики ♦

Вы можете выбрать только «Законное» мировоззрение.

♠ Стартовый ход ♠

Я есть закон: Когда вы повелеваете НПС, опираясь на свои полномочия, бросьте Характер. На 7+ они выбирают одно. На 10+ вы также получаете следующие +1 против них. На 6- они делают, что хотят, а вы получаете следующие -1.

- Выполнить ваш приказ
- Осторожно отступить, а потом пуститься наутек
- Напасть на вас

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Работа со свидетелями:** Когда вы ищете личность в людном месте, бросьте Характер. На 10+ задайте Мастеру 3 вопроса. На 7-9 только 1 вопрос и кто-то заинтересовался тем, почему вы задаете его.

- Где его видели в последний раз?
- Когда его видели в последний раз?
- С кем его видели в последний раз?
- Что он делал, когда его видели в последний раз?

☐ **Вперед!:** Когда вы возглавляете атаку, те, кто следуют за вами получают +1 к следующему броску.

☐ **Властный:** Получите +1 когда приказываете наемникам.

☐ **Допрос:** Когда вы договариваетесь с кем то, вы тут же узнаете его мировоззрение.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Сама власть:** Требуется Я есть закон. При приказах на 12+ наемники особенно рьяно выполняют ваш приказ.

☐ **Только вперед!:** Требуется Вперед!. Когда вы возглавляете атаку, те, кто следуют за вами, получают не только следующие +1 к броску, но и +2 к броне против следующей атаки против них.

☐ **Теология:** Когда вы видите божественную магию, вы можете спросить, какое божество даровало заклятье и каков его эффект. Вы получите +1 к следующему броску, если действуете, опираясь на эти знания.

☐ **Старший по званию:** Вы находите руководящего «законопослушным» орденом. Он может быть церковником или это командир местной стражи, а может генерал армии. Обратившись к нему бросьте Характер. На 10+ выберите два. На 7-9 выберите одно из, а также вам потребуется плата или ответная услуга чтобы попасть к нему на аудиенцию:

- Он назначает вас исполняющим его воли, и дает документы связанные с этим.
- Он помогает каким то важным предметом или знаниями о нем для вашей миссии.
- Он указывает на главную проблему законников в этом регионе.
- Он рассказывает о слабости или возможности решения некой твоей проблемы, если она связана с несением закона!

☐ **Здоровое недоверия:** Когда вами пытаются манипулировать, психологически или магически, то 6- при попытке сопротивляться засчитывается за 7-9.

♦ Мировоззрение ♦

☐ **Законный:** Привести злодея к правосудию

☐ **Законный:** Решить проблему законным путем, когда уже начался хаос.

☐ **Законный:** Отстоять интересы некого Законного ордена или его задание.

♦ Черты ♦

☐ **Известный:** Население трепетно относится к вашему ордену. Просто пройдясь по улице и поговорив с местными вы узнаете слухи о ближайшей «преступности», а кто-то даже укажет более точное направление.

ЗАЩИТНИК

Вы стена, ров и колья, оберегающие свою цель.

♠ Стартовый ход ♠

Мученик: Когда вы видите, что совершаются атаки ближнего боя против кого-то, кого вы можете защитить – можете заявить этот ход, и их атаки направятся на вас, а не на первоначальную цель.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Контроль ситуации:** Когда вы защищаете клиента, добавьте эти вопросы в список «различить явь»:

• Как я могу вывести клиента отсюда?

• Что мой клиент намерен теперь делать?

• Что здесь представляет наибольшую угрозу для моего клиента?

☐ **Телохранитель:** Заменяет Мученика. Когда кто-нибудь в пределах вашей досягаемости подвергается опасности, вы можете перехватить её. Вы становитесь целью вместо намеченной цели.

☐ **Защитник:** Когда вы защищаете кого-то, вы получаете +1 защиту.

☐ **Защитить любой ценой:** когда вы что-либо защищаете, даже на 6- вы все равно получаете 1 на выбор.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Верный защитник:** Заменяет Защитить любой ценой. Когда вы защищаете, то всегда сохраняете 1, даже на 6-. В добавку, на 12+ нападающий на цель защиты загнан в тупик, что дает вам неоспоримое преимущество. Мастер опишет это.

☐ **Контролировать все:** Требуется Контроль ситуации. Даже на 6- различая явь вы можете задать вопрос из списка «Контроль ситуации». На 10+ вы можешь задать любые вопросы касающиеся вашего клиента.

☐ **Через мой труп:** Требует защитник. Когда вы защищаете кого то, вы получаете +2 защиты, а не +1.

♦ Мироззрение ♦

☐ **Добрый:** Защитите тех кто слабее вас.

☐ **Законный:** Выполните заказ по защите цели.

♦ Черты ♦

☐ **Верный:** Когда вы берете на себя урон, ходом «защитить», вы не бросаете кубики на свою защиту.

РАЗРУШИТЕЛЬ

Вы пришли сюда чтобы победить? Стать королями? Нет вы умрете раньше.

♠ Стартовый ход ♠

Разрушения: Когда вы используете грубую силу, чтобы уничтожить неживой объект, бросьте Мощь. На 10+ выберите 3. На 7-9 выберите 2.

- Это не занимает много времени
- Ничего ценного не пострадало
- Не было много шума
- Вы можете починить это без особых усилий

♣ Специальные ходы 1-5 ♣

☐ **Берсерк:** Когда вы страдаете от страха, очарования или другого контроля сознания, вы атакуете ближайшую вражескую цель в поле зрения, игнорируя прочие эффекты. Если вы не видите врагов, мастер сам расскажет вам на кого вы напали.

☐ **Кровавая ярость:** Когда вы получили ущерб, ваша следующая атака получает +1 к урону.

☐ **Сокрушение:** Если вы сражаетесь с противником, можете сокрушить его, ваше оружие ломается, но вы наносите удар игнорирующий броню и снижаете броню цели на 1.

☐ **Угрозы:** Когда вы используете насилие, как метод воздействия в переговорах, то можете использовать Мощь вместо Характера на броске.

☐ **Самсон:** Взяв немощь вы можете немедленно освободиться от любого физического или психического контроля.

♣ Специальные ходы 6-10 ♣

☐ **Разрубить:** Когда вы рубите и кромсаете, то на 12+ наносите повреждения, избегаете атаки и впечатляете, устрашаете или приводите врага в смятение.

☐ **Танец смерти:** Во время сражения вы постепенно впадаете в боевую ярость. В любой момент вы можете потратить 1 защиту и перебросить бросок урона. Защита падает до конца боя.

☐ **Огонь в крови:** Требуется Кровавая ярость. Когда вы получили урон, ваша следующая атака получает +2 к урону.

☐ **Жизнь на грани:** Ты получаешь +1 к броскам на Последний Вдох, также если вы остались живы, то получите 1 опыт.

♦ Мирозрение ♦

☐ **Хаотичное:** Уничтожьте что-то красивое.

БЕРСЕРК

Мало крови не бывает.

♠ Стартовый ход ♠

Адреналин: Ваш организм питается адреналином, и вы должны поддерживать его. Когда вы «игнорируете угрозу», вы получаете 1 Адреналин. Потратьте 1 Адреналин и увеличьте Урон на 1. Когда у вас нет адреналина, вы получаете -1 на все броски. Максимальное количество адреналина - 3.

Дикое племя: Ваш Характер всегда будет равен -1. Вы не можете никакими способами изменить значение этой характеристики. Когда вы сражаетесь стрелковым оружием, максимальный урон падает на 2. Оружие с дальностью в упор наоборот наносит +1 урон.

♣ Специальные ходы 1-5 ♣

☐ **Танец смерти:** Во время сражения вы постепенно впадаете в боевую ярость. В любой момент вы можете снизить защиту на 1 и перебросить кубики урона. Защита падает до конца боя.

☐ **Бартер:** Когда вы торгуете или закупаетесь, используйте Мошь вместо Характера. Все ваши соратники получают -2, когда пополняют запасы в том же поселении.

☐ **Внутренний зверь:** Потратьте 1 Адреналин и мгновенно излечите белую ячею.

☐ **Страх нет:** Потратьте 1 Адреналин и увеличьте Защиту на 1 до конца текущего боя.

♣ Специальные ходы 6-10 ♣

☐ **Эйфория битвы:** Нанеся урон, потратьте весь Адреналин и мгновенно нанесите 1 рану за каждый потраченный пункт, игнорируя всю защиту и иммунитеты цели. Все, кто видят это, испытывают мгновенное замешательство.

☐ **Кровавая ярость:** Увеличивает максимальный запас адреналина до 5.

☐ **Жизнь на грани:** Вы получаете +1 к броскам на «Последний вздох», также, если вы остались живы после этого, получите 1 опыт.

♦ Мирозрение ♦

☐ **Нейтральный:** Победите многочисленное войско противников в одиночку.

РЕЙНДЖЕР

Лес мой дом.

♠ Стартовый ход ♠

Следопыт: Когда вы идёте по следам и зацепкам, оставленным существом, бросьте Восприятие. На 7-9 вы идёте по следам до следующей кардинальной смены направления или способа путешествия. На 10+ также выберите одно:

- Получите полезные сведения о «добыче» (мастер скажет что это)
- Определите причину, по которой оборвался след.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

- ☐ **Тут безопасно:** Когда вы назначаете порядок стражи, то все, кто стоит на страже, получают +1.
- ☐ **Камуфляж:** Когда в естественной среде вы стоите неподвижно, то вас невозможно заметить, пока вы не двинулись.
- ☐ **Знакомая добыча:** Изливая знания относительно чудовищ, можете использовать Восприятие вместо Разума.
- ☐ **Дикий:** Рык, лай и песни животных – язык для вас. Вы можете понимать любых зверей, живущих на земле.
- ☐ **Следуй за мной:** Когда вы предпринимаете опасное путешествие, то можете взять две роли. Вы делаете разные броски на каждую из них.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

- ☐ **Бродяга:** Заменяет Следуй за мной. Когда вы предпринимаете опасное путешествие, то можете взять две роли. Сделайте бросок два раза и примените лучший результат к обеим ролям.
- ☐ **Общий язык:** Требуется дикий. Вы можете общаться на грани чувств, т.е. понимать и доносить свои послания до любого существа у которого есть хоть какие то зачатки разума.
- ☐ **Выспались:** Требуется тут безопасно. После ночи в лагере, где вы устанавливали стражу, все получают следующие +1.
- ☐ **Моя добыча:** Требуется знакомая добыча. На 12+ при излиянии знаний о монстрах, задайте мастеру любой вопрос из этой темы.
- ☐ **Внимание:** Когда вы используете ход «следопыт», то если выпало 10+ можете в добавку задать один вопрос из списка «Различить Явь» о существе, за которым охотитесь.
- ☐ **Чутьё погоды:** Если вы ночуете под открытым небом, то на рассвете мастер спросит у вас, какая будет погода. Скажите ему, что вы хотите, так и произойдет.

♦ Мирозрение ♦

- ☐ **Доброе:** Помогите кому-то или чему-то расти.
- ☐ **Хаотичное:** Разрушайте символы цивилизации.
- ☐ **Нейтральное:** Уничтожьте сверхъестественные угрозы для природы.

♦ Черты ♦

- ☐ **Шахтер:** Когда вы выслеживаете в подземелье, то получите +1 к броску.
- ☐ **Разведчик:** Когда вы предпринимаете опасное путешествие по диким землям, то любая роль, которую вы принимаете, успешна на 10+.
- ☐ **Предприимчивый:** Когда вы ставите лагерь в городе или подземелье, то не тратите рацион.

СНАЙПЕР

Только дурак подпускает врагов близко.

♠ Стартовый ход ♠

Прицельный выстрел: Когда атакуете беззащитного врага на расстоянии (или застали его врасплох), то можете нанести обычные повреждения или же назвать цель и бросить Восприятие.

- Голова: 10+: Как 7-9 плюс повреждения. 7-9: Цель ничего не делает, а только стоит ошарашено несколько мгновений.
- Руки: 10+: Как 7-9 плюс повреждения. 7-9: Цель роняет то, что держит.
- Ноги 10+: Как 7-9 плюс повреждения. 7-9: Цель хромает и движется медленно.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Затмить солнце:** Используя залп, вы можете потратить дополнительный боезапас или припас. За каждый боезапас, вы можете выбрать дополнительную цель. Бросьте один раз и нанесите повреждения всем целям.

☐ **Скрытность:** Первый выстрел из скрытного положения, никогда не нарушает вашу маскировку.

☐ **Отбить стрелы:** Стреляя в попытке сбить стрелы противника, спишите с себя вплоть до 3х зарядов, и добавьте столько же к защите от дистанционной атаки.

☐ **На удачу:** Если вы делаете оперение стрел добавляя к ним волосы, кусочки ногтей или кожи цели, в которую собираетесь стрелять, ваш выстрел проходит на 10+ без броска.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Хоть что-то:** Если вы промахиваетесь стрелой с каким то магическим свойством, то эффект все равно воздействует на цель, хотя урона вы ей не наносите.

☐ **В яблочко:** Требуется Прицельный выстрел. Когда вы знаете о слабой точке в броне цели, то ваши выстрелы по ней получают пробивание брони 2 .

☐ **Последний шанс:** Когда вам нанесли повреждения свыше возможных ячеек жизнью, нанесите свой урон по любой цели в которую вы можете стрелять с этого положения. Если после этого выстрела у вас не останется противников, то восстановите серую ячейку жизнью.

☐ **Крепкая рука:** Вы можете метнуть любое оружие ближнего боя используя залп. Брошенное оружие вы теряете, и на 7-9 вы не можете выбрать потерю боезапаса.

♦ Мироззрение ♦

☐ **Хаотичный:** Убейте титана или другую великую личности.

☐ **Нейтральный:** Сразитесь с противником, убив его не получив ни царапины.

ГЛАДИАТОР

Смерть на каждом шагу, кровь куда ни взглянуть.

♠ Стартовый ход ♠

Слава: Когда вы убиваете противника, то получите 1 славу. Если у вас есть время, чтобы отдохнуть пару часов, вы можете потратить всю свою Славу на себя или подбодрив союзника. Бросьте 1 кубик исцеления за каждую потраченную Славу и восстановите столько белых ячеек сколько успехов выпадет. Слава исчезает если вы проводите целый день без битвы.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Багровый песок:** Требуется Слава. В бою, вы можете потратить свою Славу, один к одному чтобы:

- Защитить от атаки союзника, приняв весь урон на себя.
- Обездружить противника.
- Освободить себя от захвата или удержания
- Увеличить повреждения одной атаки на +1.

☐ **Сломленная воля:** Если вы провалили последний вздох, можете прибавить к своему броску всю Славу что у вас есть, если вы выжили таким образом вам сломали волю. Следующую битву, когда бы она не случилась вы сможете только смотреть, не принимая в ней участие.

☐ **Беспощадный:** Когда ваши атаки наносятся с целью выпустить всю кровь (вы убьете цель или погибните сами в этом бою, несмотря ни на что), то прибавьте к этому урону +1. Ах да, цель должна иметь кровь!

☐ **Раненый зверь:** Когда у вас осталось меньше половины не зачеркнутых ячеек жизнью, вы получаете +1 к урону.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Песок в глаза:** Требуется Багровый песок. Вы можете потратить Славу чтобы нанести несколько ударов окружившим вас противникам, за каждую Славу нанесите еще один удар по цели, которую вы еще не атаквали. Бросок на попадание и урон один. Убийство этим подлым приемом не дает вам Славы.

☐ **Кровожадный:** Требуется Беспощадный. Урон от хода повышается до +2.

☐ **Слава в веках:** Требуется Слава. Восстанавливая жизни, вы исцеляете серые ячейки или немошь за каждые 3 успеха.

♦ Черты ♦

☐ **Ужасный:** Подобно монстру, вас часто выставляли против других монстров, выберите их тип, вы получаете +1 урона по ним.

☐ **Спокойный:** Никто не верит что вы опасны, пока не становиться слишком поздно, пока у вас нет четырех единиц Славы, каждое убийство дает вам 2 единицы Славы вместо одной.

☐ **Рисковый:** Атакуя вы всегда можете полезть на рожон, добавив +1 к урону и получив 1 урон игнорирующую броню.

МАСТЕР БОЕВЫХ ИСКУССТВ

Мой кулак еще никто не остановил.

♠ Стартовый ход ♠

Рвать плоть: Пока вы безоружны ваши руки и ноги наносят 3 урона, а также вы можете получить для них метки «мощный» или «кровавый» на выбор в начале игры.

Мышцы: Пока вы сражаетесь без брони и щитов, вы имеете +2 защиты.

Восстать: Вы настолько сильны, что можете надрать задницу даже смерти. При провале последнего дыхания, можете сделать смерти предложение, если оно ей понравится, та вернет вас к жизни. Если нет, то увы.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Угрозы:** Когда вы используете насилие как метод воздействия в переговорах, то можете использовать Мощь вместо Характера при броске.

☐ **Внушать восхищение:** Если вы совершили что-то невероятное своим телом, то назовите того кто это видел. Он восхищен вами и вы имеете +1 против него.

☐ **Самсон:** Взяв немощь, вы можете немедленно освободиться от любого физического или психического контроля.

☐ **Раздробить:** Когда вы рубите и кромсаете, то на 12+ можешь выбрать то, что ваша цель теряет в ходе этой атаки (оружие, свою позицию, конечность) и она потеряет это.

☐ **Кровавая ярость:** Когда вы получили урон, ваша следующая атака получает +1 к урону.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Хороший день чтобы умереть:** Когда у вас зачеркнуто больше половины ячеек жизней, вы получаете +1 на все действия.

☐ **Огонь в крови:** Требуется Кровавая ярость. Когда вы получили урон, ваша следующая атака получает +2 к урону, а не +1.

☐ **Дань славы:** Расскажите мастеру какой славой вы обладаете, и выделите своего персонажа незабываемым отличием (косой до колен с колокольчиками, красные татуировки по всему телу и т.д.). Любой смертный видя это вспомнит о вашей славе, узнает вас и будет обращаться с вами соответственно.

♦ Раса ♦

☐ **Крепыш:** Пока вы стоите на земле, ни одна сила не способна сбить вас с ног.

Архетип Авантюрист — Что-то интересное.

Вы преследуете свои цели, это может быть слава, деньги или что-то другое что заставляет человека броситься в опасное приключение.

♦ Распределение специализации ♦

Выберите одно из трех:

»Выберите три специализации своего архетипа.

»Выберите две любые специализации — добавьте один ход развития любой специализации 1-5 уровня, этот ход становится стартовым наряду со стартовыми ходами всех трех специализаций, однако при прокачке эта специализация не учитывается как твоя.

»Выберите две специализации своего архетипа и одну любую.

♦ Прокачка ♦

При получении достаточного опыта вы можете совершить одно из следующих действий:

»Выбрать ход из своих специализаций (подходящий по уровню).

»Выбрать ход из любой специализации воина не более 2х раз.

»Достигнув 6-10 уровня вы можете взять ход из любой специализации но лишь 1 раз.

♦ Мироззрение ♦

»Злое: Убейте беззащитного.

»Доброе: Спасите кого-то слабее вас.

»Законное: Отдать под суд преступника, никакого линчевания.

»Нейтральное: Победить сильного противника.

♦ Черты ♦

□Хитрость авантюриста: Вы можете выбрать любую черту со страницы любого «Архетипа», но не из специализаций.

АКРОБАТ

Кто лучше всего проникает в самые опасные помещения, проходя там где никто не рассчитывал?

♠ Стартовый ход ♠

Равновесие: Вы никогда не теряете равновесие, даже если вам приходится идти по леске, даже если вас пытаются столкнуть или сбить с ног, вы довольно легко избегаете эту опасность без броска кубиков.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

□ **Длинная пробежка:** Когда вы оцениваете путь между вами и целью, вы получаете количество подготовки равное 1+Восприятие на преодоление опасности связанных с этим путем, не важно что это будет охрана или ловушки.

□ **Грация кошки:** Вы легко приземляетесь практически с любой высоты, зная где и когда зацепиться чтобы снизить ущерб к минимуму. Вы не получаете ущерба от падения.

□ **Смерть с небес:** Когда вы атакуете с высоты не ожидавшую этого цель, выберите один пункт который добавляется к обычному эффекту атаки или заменяет его:

- Вы легко можете отступить, так чтобы вас не задели.

- Похитите его, захватите цель и отступите не далеко.

- Никто не заметил как вы спустились, и ваша цель не издала ни звука.

□ **Амбидекстр:** Вы можете взять одинаковое оружие в обе руки, сражаясь таким образом вы получаете +1 к урону и возможность распределить свой удар на две цели, поделив кубы урона по собственному желанию.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

□ **Девять жизней:** Требуется грация кошки. Когда вы, избегая опасность, получили 7-9 на броске, вы можете перераспределить опасность на другую союзную цель или на оборудование. Скажите мастеру, что хотите перенаправить угрозу и мастер сам опишет сложившуюся ситуацию, в любом случае, вы не получите никакого урона.

□ **Пике:** Требуется Смерть с небес. Добавьте следующие пункты:

- Вы можете захватить что то, даже если это удерживают – теперь это ваше!

- Вы можете сбить или оттолкнуть кого то неподалеку, нанеся урон равный половине вашего уровня (с округлением в большую сторону).

- Вы можете провести с собой человека, даже если бы один он никогда не смог совершить этот путь.

□ **Змееподобный:** Когда вы защищаете что-то, можешь использовать для этого свою подготовку – бросьте Восприятие вместо Мощи.

♦ Черты ♦

□ **Мелкий:** Превозмогая опасность, вы можете использовать свой размер как преимущество, и получить +1.

□ **Артистичный:** Когда впервые попадаете в поселение, вы всегда сможете найти таверну или театр, где вас приютят.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ЗВЕРЕЙ

Природа опасна своими **клыками**, но она падет ниц перед моей волей.

♠ Стартовый ход ♠

Зов: Вы идеально подражаете голосам животных, вы можете собрать их в одно место или передать им простейшее сообщение. Бросьте Разум и на 10+ они соберутся на месте по вашему выбору или точно поймут ваше сообщение. На 7-9 выберите одно:

- Это занимает время.
- Вы не донесли точное местоположение или посыл.
- Вы привлекаете других животных в дополнение или вместо тех, что вы хотели.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Глаза тигра:** Когда вы помечаете одно животное, вы в любой момент можете использовать его чувства - увидеть его глазами, услышать его ушами и т.д. Не имеет значения насколько далеко от вас помеченный зверь, но установив новую метку вы отмените предыдущую.

☐ **Познания:** Когда вы изливаете знания связанные с животными, можете бросить Восприятие вместо Разума, и изучить повадки животного на ходу.

☐ **Дикий:** Рык, лай и песни животных – язык для вас. Вы можете понимать любых зверей, живущих на земле.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Разум на двоих:** Когда вы касаетесь животного пытаетесь связать умы, бросьте Разум. На 10+ вы можете читать мысли и воспоминания животного, переживая то, что он видел или показывая картины из своего прошлого, в таком состоянии нельзя врать ибо у вас один разум. На 7-9 у вас начинаются проблемы с разделением воспоминаний после объединения, вы оставляете за собой некие повадки животного еще на пару часов, например выть на луну, метить территорию или говорить лаем, мастер сообщит вам что случилось.

☐ **Общий язык:** Требуется дикий. Вы можете общаться на грани чувств, т.е. понимать и доносить послания к любому существу, у которого есть хоть какие то зачатки разума.

☐ **Изучение:** Требуется Познание. На 12+ при излиянии знаний о животных, задайте мастеру любой вопрос из этой темы.

♦ Мирозрение ♦

☐ **Хаотичный:** Уничтожьте регалии цивилизованного мира.

☐ **Нейтральный:** Обучите кого-то выживанию в дикой местности.

♦ Черты ♦

☐ **Приземленный:** Пещерные существа всегда будут приходить на зов, считайте 6- как 7-9. Но, увы, зов птиц вам не известен.

☐ **Лесничий:** Дикий – стартовый ход для вас.

☐ **Военный:** Вы знаете военные кличи зеленокожих, и можете призывать их воем. Однако вам стоит указать тип, класс, пол или другие особенности тех, к кому вы вызываете.

☐ **Дружественный:** Лесные животные никогда не нападают на вас первыми, но это не касается ваших спутников.

ДРУГ ПРИРОДЫ

Вы не одиноки в этом мире, даже если вас предали все друзья, животные не предадут.

♠ Стартовый ход ♠

Питомец: У вас сверхъестественная связь с верным питомцем. Вы не можете с ним говорить, но по крайней мере, он делает то, что вы хотите. Назовите своего питомца и выберите вид: волк, кугуар, медведь, орел, пес, ястреб, кот, сова, голубь, крыса, мул. Выберите основу:

- Дикость +1, Хитрость +0, Броня 1, Инстинкты +1
- Дикость +1, Хитрость +1, Броня 0, Инстинкты +1
- Дикость +0, Хитрость +1, Броня 1, Инстинкты +1
- Дикость +2, Хитрость +1, Броня 0, Инстинкты +2

Выберите столько преимуществ, сколько у него дикости.

Быстрый, крепкий, огромный, спокойный, приспособленец, быстрые рефлексы, неутомимый, дикий, маскировка, острое чутье, незаметный, устрашающий.

Ваш питомец обучен сражаться с гуманоидами. Выберите столько дополнительных команд, сколько у него хитрости:

Охотся, ищи, разведай, сторожи, сражайся с чудовищами, путешествуй, исполняй, служи.

Выберите столько недостатков, сколько у него инстинктов:

Пугливый, свирепый, медленный, пугающий, хромой, упрямый, забывчивый, сломанный.

Команда: Когда вы работаете вместе с питомцем, обученным в этой области...

- ...и вы нападаете на одну цель, добавьте его дикость к урону (это не увеличивает ваш максимальный урон).
- ...и вы идете по следу, добавьте его хитрость к броску.
- ...и вы получаете урон, добавьте его броню к своей защите.
- ...и вы Различаете Явь, добавьте его хитрость к броску.
- ...и вы ведете переговоры, добавьте его хитрость к броску.
- ...и кто-то пытается вам помешать, добавьте инстинкты к броску.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Лучший друг человека:** Когда вы позволяете питомцу принять на себя урон, то не получаете повреждений, но уменьшаете его дикость до 0. С дикостью 0, нельзя использовать этот ход. Питомцу нужно отдохнуть несколько часов, чтобы восстановить свою дикость.

☐ **Дрессировка:** Выберите еще один приказ для своего питомца.

☐ **Дикий:** Рык, лай и песни животных – язык для вас. Вы можете понимать любых зверей, живущих на земле.

☐ **Следуй за мной:** Когда вы предпринимаете опасное путешествие, то можете взять две роли. Вы делаете разные броски на каждую из них.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Подсобить:** Выберите ход любой другой специальности, пока питомец с вами вы можете использовать его.

☐ **Бродяга:** Заменяет Следуй за мной. Когда вы предпринимаете опасное путешествие, то можете взять две роли.

Сделайте бросок два раза и примени лучший результат к обеим ролям.

☐ **Сверхъестественный:** Ваш питомец – чудовище, а не зверь. Опишите его. Он получает +1 к дикости, +1 к инстинктам и новую команду.

☐ **Общий язык:** Требуется дикий. Вы можете общаться на грани чувств, т.е. понимать и доносить сообщения до любого существа, у которого есть хоть какие то зачатки разума.

♦ Черты ♦

☐ **Разведчик:** Когда вы предпринимаете опасное путешествие по диким землям, любая роль, которую вы принимаете, успешна на 10+.

С ЛИКОМ СМЕРТИ

Лик смерти ни с чем не перепутать, лицо страха превращающее живое в мертвое. Ваше лицо.

♠ Стартовый ход ♠

Смотри на меня: В начале схватки бросьте Мощь. На 10+ противники видят в вас наиболее опасную цель, но вы получаете +1 Защиту. На 7-9 лишь часть противников или самые слабые накидываются на вас, также вы не получаете дополнительной брони.

♣ Специальные ходы 1-5 ♣

☐ **Берсерк:** Когда вы страдаете от страха, очарования или другого контроля сознания, вы атакуете ближайшую вражескую цель в поле зрения игнорируя прочие эффекты. Если вы не видите врагов, Мастер сам расскажет на кого вы напали.

☐ **Лик:** Когда вы рисуете символ смерти на объекте или месте, оно будет оставаться закрытым для насекомых, животных и людей. Если кто-то все же положит глаз на это место бросьте Разум. На 10+ они держатся подальше. На 7-9 они держатся подальше сейчас, до тех пор, пока они не смогут заставить кого-то еще удалить символ.

☐ **Вид крови:** Когда вы различаете явь в бою, задайте на 1 больше вопрос.

♣ Специальные ходы 6-10 ♣

☐ **Дурной глаз:** Начиная бой, бросьте Характер. На 10+ сохраните 2. На 7-9 сохраните 1. Вы можете потратить сохранение, чтобы поймать взгляд врага, который застывает в ужасе и не может действовать, пока вы не разорвете контакт.

☐ **Видение смерти:** Требуется Смотри на меня. Начиная бой, бросьте Разум. На 10+ назовите того, кто погибнет, и того, кто выживет. На 7-9 назовите того, кто погибнет или того, кто выживет. Это должны быть НПС, а не персонажи игроков. Если это хотя бы теоретически возможно, то Мастер воплотит ваше предсказание. На 6- вы видите собственную смерть и получаешь постоянные -1 до конца боя.

☐ **Вопль ярости:** Бросьте Характер, когда выпускаете вопль. На 10+ выберите 2. На 7-9 выберите 1.

•Ваши соратники получают +1 на бросок, так как противники оцепенели;

•Ваши противники стараются избегать вас;

♦ Мирозрение ♦

☐ **Зло:** Создайте репутацию повергающую в страх.

НЕНАСЫТНЫЙ

Слишком много не бывает.

♠ Стартовый ход ♠

Аппетит: Другие могут довольствоваться только вкусом вина, или властью над слугой но вы хотите больше. Выберите два аппетита. Преследуя одно из ваших желаний, вместо обычного броска 2к6 вы бросаете 1к6 + 1к8 или 2к8 если вы преследуете оба аппетита разом. Мастер будет также вводить осложнения или опасности от того, что приходит из-за ваших беспечных занятий.

- ☐ Завоевание.
- ☐ Обнаружения секретов.
- ☐ Известность и славу.
- ☐ Смертные удовольствий.
- ☐ Власть над другими.
- ☐ Чистое разрушения.
- ☐ Богатство и имущество

♣ Специальные ходы 1-5 ♣

☐ **Положить глаз:** Когда вы видите или узнаете о чем-то, чего вы хотите, бросьте Разум. На 10+ выберите три вопроса из списка. На 7-9 - два. На 6-, спросите что-то одно, но ваша заинтересованность в этом предмете/человеке стала явной.

- Что недавно произошло с ним?
- Что с ним не так и привлекает внимание?
- Что его защищает?
- Кто будет пытаться сохранить все как есть от меня?
- Кто захочет ее, когда я получу это?

☐ **Нерушимый голод:** Требуется аппетит. Когда вам наносят урон, игнорируйте его получая голод в одном из аппетитов. Вы не сможете это повторить пока не насытитесь этим.

☐ **Хан:** Требуется аппетит. Во время выполнения контракта, наемники могут принять в качестве оплаты выполнение одного вашего аппетита для них.

☐ **Я еще голоден:** Можете выбрать дополнительный аппетит.

♣ Специальные ходы 6-10 ♣

☐ **БОЛЬШЕ!:** Когда вы удовлетворяете аппетит до крайности (уничтожаете что-то уникальное и значительное, набираете огромную известность, богатство, власть и т.д.), вы можете насытиться. Получите 1 опыт и вы больше не чувствуете жгучее желание насытить себя этим. Выберите другой Аппетит вместо старого.

☐ **Одержимость:** Требуется аппетит. Мастер в начале сессии всегда может подкинуть идею, где найти еще пищи для вашего аппетита.

♦ Мироззрение ♦

- ☐ **Нейтральное:** Убедите кого то насытить ваш аппетит.
- ☐ **Законное:** Во время насыщения, закон должен стоять на вашей стороне.

ВЕТЕРАН

Сколько сражений я прошел? Кто знает, главное я жив.

♠ Стартовый ход ♠

Хороший солдат: Когда вы помогаете союзнику, он получает +2 вместо +1, и +1 урона к следующей атаке.

♣ Специальные ходы 1-5 ♣

☐ **Друзья:** Когда вы помогли кому-то, то вы сами получите +1 к следующему броску.

☐ **Военное дело:** Когда вы изливаете знания по поводу военного дела, все слушатели получают +1, а НПС действуют согласно этой стратегии.

☐ **Отвлечь:** Когда вы рубите и кромсаете, выберите союзника. Его следующая атака против вашей цели наносит +1 урона.

☐ **Застрельщик:** На начало боя, бросьте Разум. На 10+ возьмите три очка. На 7-9 возьмите два очка. На 6- возьмите одно очко, но вы получите -1 на следующее действие, а противники увидят в вас главную угрозу. Во время битвы, потратьте один к одному, чтобы:

- Вывести отряд под вашим подчинением с неудачной позиции.
- Выберите один отряд противника, заманите их туда куда вы хотите.
- Выберите отряд в вашей видимости, направьте его атаку на другую цель.
- Выберите цель, которую вы видите или слышите и доберитесь к ней раньше чем противник среагирует.

♣ Специальные ходы 6-10 ♣

☐ **План битвы:** Когда вы готовите план перед боем, бросьте Разум. На 10+ возьмите три. На 7-9 возьмите два. На 6- берите один в любом случае, потому что вы будете нуждаться в этом, когда все покатиться к чертям. Проведите в любой момент объявление текущего плана. Любой кто следует плану получает +1 к следующему действию.

☐ **Командный голос:** Когда вы направляете отряд в бой, бросьте Характер. На 10+ выберите три пункта из списка ниже. На 7-9 - два. При провале выберите один, но получите -1 к следующему броску, а для противников вы приоритетная цель.

- Если вы знаете о какой-то опасности, ваши приказы позволяют полностью избежать их.
- Выберите место в пределах досягаемости. Ваши войска с легкостью добираются туда быстрее противника и занимают оборонительную позицию.
- Выберите вражескую единицу в пределах досягаемости. Ваш приказ ошарашит её.
- Выберите вражескую единицу, вы поймете как она будет действовать и какую опасность таит в себе.
- Ваши войска практически невозможно потрясти или ошарашить под вашим руководством.

☐ **Обманка:** Требуется Отвлечь. В добавку, ваш союзник также получит следующие +1 на бросок против цели.

☐ **Разведка:** Когда вы путешествуете с отрядом, бросок разведки всегда равен 10+, кто бы не занимал эту роль.

♦ Мироззрение ♦

☐ **Злой:** Война твоя жизнь, принесите войну туда где её не было.

☐ **Законный:** Выполните клятву, даже если она неприятна вам.

☐ **Нейтральный:** Узнайте секрет стратегии врага.

КУЗНЕЦ

В ваших руках легендарное оружие.

♠ Стартовый ход ♠

Именное оружие: Это ваше оружие. Есть много подобного, но это особенное. Ваше оружие это ваш лучший друг. Это ваша жизнь. Вы вложили душу в оружие и оно ответило взаимностью. Оно без вас просто кусок металла, вы без него - мертвец. Опишите свое оружие. Можете создать любое на цену 3. Выберите один аксессуар и одну особую силу для него:

Улучшения:

- ☐ Светится при наличии одного типа существа, на ваш выбор.
- ☐ Может оглушать противника не повреждая.
- ☐ +1 к урону (повышает максимальный урон).
- ☐ Становится мощным.
- ☐ Становится кровавым.
- ☐ Точное.
- ☐ Имеет пробитие брони 1
- ☐ Выберите дополнительную дальность атаки.
- ☐ -1 вес.
- ☐ Придумайте новый тег для вашего оружия (одобрите у мастера).

Особая сила:

- ☐ Убивает одного конкретного монстра, даже если нанесли всего лишь царапину.
- ☐ Это оружие является божественным.
- ☐ Оно всегда возвращается к вам, как бы судьба вас не швыряла.
- ☐ + 1 урон, если поджечь его.
- ☐ Двуручный, но дает +1 защиту в ближнем бою.
- ☐ Это оружие разумное и может общаться.
- ☐ Уничтожает один выбранный материал, прорезая его как масло.
- ☐ Игнорирует броню.
- ☐ Выберите два улучшения вместо особой силы.

♣ Специальные ходы 1-5 ♣

- ☐ **Кузнец:** Требуется именное оружие. Когда у вас есть доступ к кузне, вы можете перенести магическую силу волшебного оружия в ваше знаковое. Этот процесс уничтожает магическое оружие, но ваше именное оружие получает его волшебные свойства. Следующее свойство заменяет предыдущие.
- ☐ **Улучшение:** Требуется именное оружие. Вы получаете еще одно улучшение к именному оружию.
- ☐ **Наследие:** Требуется именное оружие. Когда вы обращаетесь к духам, что живут в именном оружии, они просвещают вас относительно теперешнего положения вещей, но могут так же задать вопрос вам. Бросьте Характер. На 10+ вы получаете детали. На 7-9 вы получаете общее впечатление.

♣ Специальные ходы 6-10 ♣

- ☐ **Уничтожение:** Требуется именное оружие. Нанеся рану противнику его броня падает на один пункт.
- ☐ **Легендарный кузнец:** Требуется кузнец. Ваше оружие вмещает всегда до трех ходов, дарованных разрушением магического оружия, вы сами решаете какие и чем заменить при новом применении Кузницы.
- ☐ **Глаз алмаз:** Оценив вооружение противника, вы можете спросить у мастера, какой урон оно наносит.
- ☐ **Усиление:** Требуется именное оружие. Вы получаете еще одну силу к именному оружию.
- ☐ **Разрубить:** Когда вы рубите и кромсаете, то на 12+ наносите повреждения, избегаете атаки и впечатляешь, устрашаешь и приводишь врага в смятение.

КОЛЛЕКЦИОНЕР

Ты тут ради своей коллекции, она явно не полная.

♠ Стартовый ход ♠

Хранитель редкостей: У тебя есть коллекция странных и редких диковин на определенную тематику - маски, маленькие динозавры, механические копии насекомых. У твоей коллекции вес 4 и она содержит много полезных в путешествиях вещей. Запиши тему своей коллекции: _____

Выбери два описания внешнего вида коллекции:

• Потрясающая, Странная, Сложная, Историческая, Непрактичная, Таинственная, Простая, Сюрреалистическая, Причудливая

Коллекция: Когда ты какое-то время копаешься в своей коллекции в поисках чего-то полезного, опиши, что ты ищешь и что хочешь сделать с его помощью, потратить припас. Потенциально это может быть все что угодно, но Мастер скажет тебе от 1 до 4 из следующего:

- Она либо расходуется, либо неисправно и сломается только один раз (не ищи повторно что то подобное, пока неполнишь коллекцию).
- Она не предназначена для этого (ты получаешь минусы на использование).
- Чтобы нормально это сделать, потребуется много времени и сил (ты привлекаешь внимание и это займет много времени).
- Это не работает, если ты не _____.
- Эффект редкости удивительно специфичен (ты получаешь побочный, неизвестный эффект).
- Тебе нужна помощь _____, чтобы эффективно ее использовать.

♣ Специальные ходы 1-5 ♣

☐ **Богатство и вкус:** Когда ты явно и открыто демонстрируешь что-то ценное, выбери присутствующего персонажа Мастера. Они сделают что угодно, чтобы добыть эту вещь или такую же.

☐ **Всегда бери запас:** Ты получаешь на 2 припаса больше, чем у тебя должно быть.

☐ **Опытный торговец:** Когда ты предлагаешь безделушки в дополнение к имеющимся рычагам, можешь бросить переговоры от Разума, а не от Характера.

☐ **Изучение:** Когда ты проводишь длительное время изучая и анализируя неизвестный предмет, мастер расскажет для чего оно и как им пользоваться.

☐ **Талисман:** У тебя есть благословенный талисман удачи, которому ты приносишь некий дар за своё спасение. Когда бросаешь 6-можешь потратить 1 припас и перебросить. Если на повторном броске выпадает 7+, объясни, как именно тебе повезло. Однако, удача может и отвернуться. Когда у тебя 0 припасов, ты получаешь -1 ко всем броскам пока не восстановишь их.

♣ Специальные ходы 6-10 ♣

☐ **Крепкая дружба:** Требуется Коллекция. У тебя есть соперники в твоём деле, каждого из них ты знаешь в лицо, ибо все вы оказываюсь в одном месте ради одной вещи. Однако за долгие годы вы давно стали скорее друзьями чем врагами в своем стремлении. Когда ты получаешь этот ход, получи 1 Соперничество. Когда ты приходишь на помощь сопернику, получи 1 Соперничество. Когда ты в беде, можешь потратить 1 Соперничество, чтобы твой соперник либо пришел на помощь (и получил всю славу), либо предпринял драматичное действие, которое увеличит твои шансы на успех. Мастер скажет тебе как именно.

☐ **Крепость разума:** Когда ты Преодолеваешь опасность с помощью Разума, на 12+ ты добиваешься успеха, превосходящего все ожидания. Мастер предложит тебе лучший исход, мгновение гениальности или золотой шанс.

☐ **Исключительная удача:** Требуется Талисман. Когда ты Встаешь лагерем, запиши себе 1 Удачу, её можно использовать как припас для талисмана и пока она с тобой, талисман не дает штрафов за нулевые припасы. Когда ты получаешь урон, можешь потратить 1 Припас, чтобы его отменить. Если ты это делаешь, опиши комичные, натянутые или просто чудесные обстоятельства, которые спасли тебя от опасности.

♦ Мировоззрение ♦

☐ **Хаотичный:** Рискни собой или друзьями ради наживы.

☐ **Нейтральный:** Пойди на все что бы впечатлить кого-то своим богатством или снаряжением

☐ **Добрый:** Сделай так, чтобы нечто опасное не попало не в те руки

♦ Черты ♦

☐ **Живая коллекция:** Твои редкости это живые существа, способные думать и действовать сами по себе - птицы, жуки, растения. Когда ты используешь ход Коллекционер, редкость, которую ты достанешь, может работать на расстоянии, но у нее ей собственный разум и она может не послушаться. Ты можешь отдать ей приказ с помощью броска Характера, избегая опасности.

☐ **Мистическая коллекция:** Твои редкости это мистические вещи. Ты привык к ощущению их присутствия. Когда рядом происходит что-то магическое, ты это чувствуешь. Ты примерно знаешь направление и расстояние до того где это произошло.

☐ **Обойденная коллекция:** Твои редкости практичны - одежда, оружие, устройства, еда. Когда ты получаешь это направление, выбери тип ресурса: снаряжение авантюриста, дешевое оружие, заряды, бинты или пайки. Когда ты становишься лагерем, перебирая свои запасы ты получаешь заряд чего-то из указанного выше, их количество не превышает 1+Разум.

КАПИТАН

Конечно, у меня есть на это документы!

♠ Стартовый ход ♠

Ставь паруса: У вас есть корабль и опытная команда, способные отправиться туда, куда вы захотите. У вашего корабля Управление +0, 3 единицы Повреждения, 2 защиты, «тяжелая броня» и пушки (4 мощного урона, тяжелое, далеко и среднее). Когда вы отмечаете последнюю единицу повреждений своего корабля, то он больше не способен плыть. Когда вы ремонтируете свой корабль, вы должны потратить какое-то время и 1б. на каждую единицу Повреждения.

Когда игрок или член команды делает бросок, используя корабль, он бросает Управление вместо любой другой характеристики, которая обычно используется для этого хода. Например, игрок стреляющий из пушек будет использовать ход Залп и бросать Управление вместо Восприятия. Когда наносится урон из пушек, он не ограничен Максимальным уроном игрока.

При создании выберите два из следующих улучшений своего корабля:

- Подвижный: Увеличьте Управление на +1.
- Опытная команда: Когда ваша команда помогает игроку, этот игрок получает +1. Ваша команда может помогать одному игроку за раз или двоим если они находятся на корабле.
- Боевой: Пушки наносят +1 урон.
- Быстрый: Увеличьте Управление на +1.
- Роскошный: Когда вы получаете 1 Товар от Доли капитана, вместо этого получите 1d4 Товара.
- Крепкий: Ваш корабль может получить на 1 единицу Повреждений больше.
- Броненосец: Ваш корабль может получить на 2 единицы Повреждений больше, но Управление снижается на -1.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

□Провернуть дело: Требуется Ставь паруса. Когда вы проводите время в населенном месте, встречаясь с местными купцами и дворянами, получите 1 Товар. Вы не можете владеть количеством товара более чем 1 + Характер + Управление корабля. Вы можете потратить 1 Товар в любом населенном месте, кроме того, где вы его получили, на следующие действия:

- Сделать ход Пирушка и получить +1 к броску.
- Полностью обеспечить корабль припасами. Уберите все пометки Повреждений и получите 3 заряда для пушек и еду на несколько месяцев для команды.
- Попробовать продать его - вам предложат 1d4 Богатства. Можете принять предложение или отказаться, но лучшего предложения в этом месте вам не сделают.

□Душа компании: Когда вы закатываете пирушку, на 12+ выберите столько вариантов, сколько захотите. Люди годами будут рассказывать об этой гулянке и вы станете местной знаменитостью.

□Модернизация: Требуется Ставь паруса. Получите еще одно улучшение корабля. И когда вы проворачиваете дело, можете заменить единицу товара на пункт: Поменять одно улучшения корабля.

□Охотник за сокровищами: Требуется Ставь паруса. Завершив опасный заказ на контрабанду или другое подобное задание требовавшего вмешательства вашего корабля, бросьте Характер. На 10+ выберите два. На 7-9 - одно из списка, плюс к обещанной плате:

- 1d4 Товара.
- Великолепный уникальный предмет.
- Карту пути к сокровищам.
- Любое количество повседневного снаряжения.
- Мгновение сладкой мести или иронии.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

□Мы ж герои, черт возьми!: Требуется Ставь паруса. Когда это сюжетно оправданно, ваша команда придет вам на помощь в трудной ситуации и, если надо, применит пушки.

□Легендарный корабль: Требуется Ставь паруса. Получите одно из следующих улучшений:

- Корабль-призрак: ваш корабль постоянно испускает ауру темного тумана, который не мешает вам ориентироваться.
- Летающий дворец: ваш корабль отделан шелками, драгоценными камнями и золотом. Получите в два раза больше Товара, когда вы его получаете.
- На крыльях бури: ваш корабль работает на магии и стреляет молниями. Ваши пушки Игнорирую броню.
- Пушки драконьего дыхания: ваши пушки выпускают дыхание дракона, атакуя противников по области.

□Командир корабля: Требуется Ставь паруса. Когда вы за штурвалом своего корабля, получите +1 Управление и вы с вашим кораблем получаете +1 к защите.

□Добро пожаловать на борт: Требуется Ставь паруса. Когда вы проводите время в населенном месте, получите наемника, с навыками на ваш выбор.

□Хорошо обеспечен: Требуется Ставь паруса. Когда вы встаете лагерем на своем корабле, вы и ваши союзники могут получить одно на выбор (каждый выбирает одно):

- три рациона;
- две мази;
- два заряда;
- один припас себе.

МЕХАНИК

Смотри что я сделал, правда пока не пойму зачем она нужно, но выглядит круто.

♠ Стартовый ход ♠

Механическая броня: У тебя есть механическая броня, она может быть металлическая на пару или деревянная на шестеренках, а может вообще мало отличаться от обычного латного доспеха, управлять которой можешь только ты - опиши её. Пока твоя броня на тебе, ты получаешь 1 защиту и можешь использовать его как оружие с дальностью В упор (нож), уроном 2. Твоя броня оснащена уникальным набором оборудования.

Выбери три пункта, но не более двух в одном списке:

Выбери Основное оружие:

Артобстрел: далеко, область, тяжелое, урон 4.

Крюк: Улучши свою обычную атаку добавив ей один из тегов: +1урон, мощное, кровавое, оглушение, точное, проникание 1.

Огнемёт: Близко, проникающее 1, тяжелое, урон 4.

Захват: Выстреливает манипулятором на веревке дальностью среднее, может что-то схватить и подтащить к вам, если вес предмета или существа не на много более вашего. Если вес предмета тяжелее вашего, то подтащите вас к нему. Попадание производится от Восприятия, игнорируя опасность.

Выбери Способ движения:

Арахноид: У вас есть удобные приспособления для движения по стенам. Двигайся по стенам и потолку так же как по полу.

Крылья: Ты не можешь летать, и относительно безопасно приземляться.

Пружины: Бегай по земле с невероятной скоростью и совершай длинные горизонтальные прыжки.

Выбери Специальные системы:

Система наведения: Когда ты делаешь Залп, бросай Разум, а не Восприятие.

Усиление рук: Когда ты Режешь и рубишь в броне, бросай Разум, а не Мощь.

Бронированный: Когда ты в броне получи защиту 2, а не 1.

Сенсоры: Когда ты Изучаешь в своей броне, задай вопрос, даже на 6- как на 7-9.

Щиты: Когда ты Защищаешь в своей броне, получи 1 дополнительный шанс даже на 6-.

♣ Специальные ходы I–5 ♣

❑ **Броня крепка:** Требуется механическая броня. Когда ты получаешь урон в своей броне, можешь отменить этот урон, отметив неполадку. Отметь что-то из следующего:

- Повреждение: Твой способ движения не работает.
- Отключение: Твои специальные системы отключаются. Бонусы от них не действуют.
- Обезоруживание: Твое основное оружие отключается. Обычная атака остается.

❑ **Дай-ка посмотрю:** Когда ты изучаешь что-то интересное, задай Мастеру два вопроса из следующих. Мастер должен ответить честно.

- Что эта вещь делает?
- Кто ее сделал?
- Что с ней не так и как мне это исправить?
- Что самое последнее делали с ней или ей

❑ **Магическое управление:** Требуется механическая броня. Твоя броня зачарована, она может выполнять твои приказы даже когда в ней ни кого нет. Используя твои характеристики для решения поставленной задачи.

❑ **Новая модернизация:** Требуется механическая броня. Получи еще 1 пункт механической брони, ограничение не более двух улучшений в одном списке остается.

❑ **Быстрый ремонт:** Когда ты тратишь около часа, латая свою броню или любой другой механизм, брось разум На 10+, убери одну неполадку. На 7-9 ремонт будет временным и позже тебе придется снова отметить неполадку - Мастер скажет когда.

❑ **Полевой ремонт:** Пока вы занимаетесь ремонтом, не обращая внимания на боевую обстановку – получите +1 к защите.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

❑ **Трансформер:** Требуется механическая броня. Когда проводишь какое-то время в мастерской, можешь поменять одно Основное оружие, Способ движения или Специальную систему на другую.

❑ **Разобрать:** Когда ты разбираешь предмет на части с помощью своих инструментов, брось Разум. На 10+ выбери три. На 7-9, выбери два:

- На это не требуется много времени
- Ты не привлекаешь внимания
- Ты можешь без особых проблем его снова починить
- Ты находишь в нем что-то полезное

❑ **Сила тысячи:** Требуется механическая броня. С силой твоей брони мало что сравнится. Все его рукопашные атаки получают метку «мощная» и ты можешь поднять вещи в 20 раз превышающие твой вес. Когда ты используешь ход «Разобрать» будучи в броне, можешь использовать его со зданиями, стенами и любыми особо крупными предметами, встающими у тебя на пути.

Особые расы — Я уникальный

В мире ЗВ достаточно **уникальных** и **особенных** рас, если вы хотите поиграть за одну из **таковых**, то **выбирайте этот пункт как дополнительный аспект**.

♦ Особенности ♦

➤Раса не является отдельным аспектом, но может быть взята как специализация другого аспекта.

➤Вы не можете выбрать пункт «Черты» из основных аспектов, они закрыты для вас. Вы получаете одну из черт взятой расовой специализации.

➤Особые расы в общих правилах практически не отличаются от аспектов, но вы не можете брать расовые ходы при развитии как мультиклассовый ход.

ГОЛЕМ

Да вы машина, но в вас есть душа.

♠ Стартовый ход ♠

Неживой: Вам не надо есть, пить, спать и даже дышать. Вас трудно отравить обычными ядами, вы практически не можете заболеть. Выберите вещество из которого вы сделаны, от этого вас могут постигнуть новые проблемы – ржавчина для металла или термиты для дерева. Вас невозможно лечить зельями или припарками. Обычно вас лечат другими методами – магическими или ремонтом. Одно использованием рем. набора на вас может восстановить белую ячейку, а три использования - серую.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

□Боевой голем: Вы были построены, чтобы сражаться и ваше тело это оружие с дальностью в упор и наносящее 2урона. Выберите два из пункта из списка, пока вы сражаетесь без оружия и успехов у вас будут эти бонусы:

- Бронированный - у вашего тела +1 Защита
- Сильный – ваше тело получает +1 к урону.
- Пылающий - ваше тело наносит долговременные жгущие раны тем, кому вы нанесли урон.
- Кислотный - ваше тело получает метку Проникающее 1
- Разборный - ваше тело получает метку Недалеко и ему не нужны заряды. Когда ход говорит вам уменьшить заряд, вместо этого получи 1 урон, который игнорирует броню.
- Гибкий - ваше тело получает метку Точное
- Жестокий - ваше тело получает метку Мощное
- Шипованный - ваше тело получает метку Кровавое

□Съедобный: Вы можете выращивать на себе яблоки или в вас встроен автомат по производству мороженого, в любом случае когда вы хотите дать три рациона союзникам можете сделать это получив 1 урон игнорирующий броню.

□Стихийное перемещение: Вы можете двигаться сквозь или вместе с тем, что состоит из того же материала, что и вы. Когда вы двигаетесь сквозь или по поверхности такого материала, бросьте Мощь. На 10+ вы проходите без последствий и не оставляя следов. На 7-9 часть материала, через который вы прошли, остается в вашем теле, что оставляет за вами след или иным образом осложняет вам жизнь. Мастер скажет как именно.

□Основная директива: Когда кто-то, с кем у вас есть узы, отдает вам приказ, вы получаете +1 к следующему броску при выполнении этого приказа. Когда вы предпринимаете действие, которое игнорирует или напрямую противоречит приказу, который отдан кем-то, с кем у вас есть связь, получите -1 к этому действию. Когда кто-то, с кем у вас есть связь, отдает вам приказ, который вы наотрез отказываетесь выполнять, спишите с себя историю с ним.

□Запасливый: Ваше тело состоит из самых разных полезных вещей, или может быть использовано как таковая если вы готовы вырвать её из себя. Когда вам или союзнику нужны заряды, дешевое оружие или снаряжение авантюриста, вы можете получить 1 урон (игнорируя броню), чтобы создать 1 использование выбранного ресурса (оно очень быстро портится вне вашего тела)

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

□Найти и уничтожить: Когда вы получаете приказ кого-то убить, получите +1 к следующему броску урона против него.

□Магическая нестабильность: Так как вы оживлены магией, и она струится в вас, то не все заклинания правильно реагируют на вас. вы получаете +1 к защите против магических атак (без откидывания), союзники поблизости получают +1 к защите (с откидыванием).

□Стальная хватка: Когда вы наносите в ближнем бою урон кому-то, примерно вашего размера, вы можете вместо этого его схватить. Вы никогда не разожмете хватку, если сами не захотите. Цель ничего не может сделать, однако и вы тоже. Вы можете в любое время разжать хватку, чтобы сделать одно из следующего:

- Обо что-нибудь его ударить, нанося свой урон.
- Бросить его куда-то на расстоянии от тебя и он упадет навзничь.

□Метеор: Вы можете бросать союзников на расстояние. При этом они ничем не рискуют.

□Мощь: Когда вы преодолеваете опасность с помощью Мощи, на 12+ вы добиваетесь успеха, превосходящего все ожидания. Мастер предложит вам лучший исход, мгновение физического совершенства или шанс устроить невероятные разрушения.

♦ Мировоззрение ♦

□Добрый: Выступите за то, во что верите, даже если это угрожает тебе.

□Законный: Успешно помогите достижению целей тех, кто тобой управляет

♦ Черты ♦

□Плотный: Вы созданы из чего-то плотного, скажем железа, камня или кристалла. Это дает вам 1 Защиту (не путать с +1).

□Пластичный: Вы сделаны из чего-то пластичного, скажем глины, воска или плоти. Ваше тело с легкостью восстанавливает форму. Получив 10+ на любом броске во время битвы бросьте 1 кубик исцеления. Выберите источник урона (огонь, кислоту, холодное железо, магию, яды) от которого вы не сможете исцеляться естественным образом. То есть ни этим ходом, ни ходом Разбить лагерь.

□Жидкий: Вы созданы из чего-то аморфного, например, воды, облаков или ткани. Ваше тело невероятно гибко и вы можете пролезть в отверстия любых размеров.

□Опасность: Вы сделаны из чего-то очень опасного, скажем, огня, кислоты или яда. Когда кто-то касается вас более, чем на мгновение без какой-то защиты, он получает 1 урон.

КРЫЛАТЫЙ

Вы относитесь к расе, обладающей чудесным свойством полета.

♠ Стартовый ход ♠

Взмыть в небеса: Вы способны на управляемый полет. Вы можете летать так часто и так далеко, как захотите, хотя в случае особо далекого полета вам может потребоваться Предпринять опасное путешествие. Когда вы летите, чтобы добраться куда-то, куда иначе добраться невозможно, бросьте Восприятие. На 10+ вы добираетесь куда хотели, нет проблем. На 7-9 вы там, но выберите одно:

- Когда вы туда добираетесь, вас там поджидает опасность
- Ветер не попутный и вы попадаете туда не так быстро, как хотели
- Ваша посадка скорее похожа на падение.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Взгляд с небес:** Когда вы осматриваетесь с большой высоты, получите +1 к броскам Предпринимая опасное путешествие, Вставая на стражу и Различая явь.

☐ **Облачный танцор:** Вы можете двигать и менять форму облаков руками, когда и как захотите. Из облаков можно построить укрытие, облачную платформу, написать на небе сообщение, вызвать дождь или все остальное, что придумаете.

☐ **Ракетой:** Когда вам нужно быстро куда-то попасть, бросьте Восприятие. На 7+ вы туда попадаете тогда, когда вам нужно было там оказаться. На 7-9 вы также привлекаете нежелательное внимание по пути туда.

☐ **Атака перьями:** Когда вы метаете перья, режущие как кинжалы во своих врагов, бросьте Восприятие. На 10+ нанесите урон ближайшему врагу. На 7-9 перья вызывают побочные и нежелательные повреждения. Мастер скажет, какие именно. У перьев есть метки недалеко и проникающий 2.

☐ **Лист на ветру:** Когда вы танцую уходите от атаки врага, бросьте Мощь. На 10+ выберите два. На 7-9 выберите одно:

- Вы избежали его атаки
- Вы ускользнули туда, куда он не может за тобой последовать
- Вы раздражили его, полностью завладев вниманием

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Ангельский воитель:** Когда вы сражаетесь с воздушной целью, ваш урон увеличивается на +1.

☐ **Хороший полет:** Когда вы Взмываете в небо чтобы попасть туда, где уже бывали, всегда получайте 10+ на броске. Вы никогда не Предпринимаете опасное путешествие, чтобы лично попасть туда, где уже бывали и это занимает половину обычного времени.

☐ **Чутьё погоды:** Если вы ночуете под открытым небом, то на рассвете Мастер спросит вас какая погода будет сегодня. Скажите ему, что вы хотите. Так и произойдет.

♦ Мировоззрение ♦

☐ **Хаотичный:** Сбегите от проблемы, не решая её.

☐ **Законный:** Обнаружив сведения о планирующихся преступлениях, помешайте ему.

♦ Черты ♦

☐ **Магия:** Вы летаете с помощью магического дара и можете делиться своим даром с союзниками. Когда вы Взмываете в небо, вы можете перемещать согласного на это союзника, вместо себя.

☐ **Механизм:** Вы летаете с помощью собственного изобретения, оснащенного разными опасными штуками, которые мешают людям вас бить. Когда вы используете Лист на ветру против рукопашной атаки, на 10+ вы также наносите свой урон атакующему.

☐ **Природа:** У вас есть крылья, на которых вы парите. Может быть вы их получили от природы, в результате мутации или искусственного приживления. Поскольку вы летаете за счет мускульной силы, вы гораздо сильнее других небесных танцоров. Ваш максимальный урон от Мощи повышается на 2.

БЕГУЩИЙ ПО СТЕНАМ

Вы относитесь к расе, обладающей возможностью перемещаться по стенам, как по земле.

♠ Стартовый ход ♠

Хождение по стенам: Не зависимо от фактуры и состава, вы можете лазить по твердым стенам и потолкам так же быстро как ходить и бегать по твердой земле. Когда вы лезете, у вас свободна только одна рука для действий. Вы можете нести с собой одного человека, когда Ходите по стенам, но с пассажиром вы не сможете пользоваться руками.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

❑ **Смерть с небес:** Когда вы атакуете кого-то сверху, бросьте Мощь. На 10+ выберите два. На 7-9 выбери одно:

- Нанесите свой урон оружием ближнего боя
- Похитьте его – вы отступаете куда-то недалеко, забрав цель с собой
- Никто не заметил, как вы спустились, и ваша цель не издает ни звука

❑ **Под потолком:** Когда вы висите на потолке, не говоря, не двигаясь и не атакуя, персонажи Мастера никогда вас не заметят, если уже не заметили. Если потолок достаточно высок, чтобы вы были выше их естественного сектора обзора, вас не заметят, даже если вы двигаетесь. Вы всегда можете спросить Мастера, достаточно ли вы высоко, чтобы двигаться и Мастер ответит честно.

❑ **Мастер кошки:** Когда вы кидаете веревку или кошку во что-то недалеко, веревка или кошка всегда зацепят именно то, что вы хотели. Веревка никогда не развяжется, если вы не захотите или если ее не разрежут.

❑ **Тут вам не место:** Когда враг входит в область, которую вы заранее подготовили, бросьте Разум. На 10+ получите 2 шанса. На 7-9 получите 2 шанса и Мастер получает 1 шанс. На 6 получите 1 шанс и Мастер получает 2 шанса. Когда кто-то другой двигается в подготовленной области, вы можете потратить 1 шанс, чтобы сделать следующее:

- Ловушка останавливает его движение, мгновенно пригвоздив к месту
- Нанесите свой урон смертоносной ловушкой или внезапной атакой
- Вы внезапно появляетесь где угодно в области

❑ **Лапы паука:** Вы никогда не ослабляете хватку на поверхности по которой Ходите по стенам. Когда вы падаете или вас бросают, вы всегда можете ухватиться за любую стену или потолок, мимо которой пролетаете до удара об пол.

♠ Специальные ходы 6–10 ♠

❑ **Уклонение:** Когда вы Преодолеваете опасность, на 12+ вы её превосходите. Вы не просто сделали то, что хотели, но Мастер предложит вам лучший исход, истинную красоту или мгновение славы.

❑ **Петля палача:** Требуется Мастер кошки. Веревка с узлами в ваших руках служит оружием с метками на расстоянии и мощное. Кусок металлической проволоки в ваших руках служит оружием с метками на расстоянии и кровавое. Когда вы наносите урон веревкой или проволокой, выберите одно:

- Вы выбиваете что-то у него из рук, отшвыривая в сторону
- Вы контролируете его движения, толкая его куда-то на расстоянии от себя
- Вы подсекаете его или отвлекаете - союзники получают +1 к следующему броску против него.

❑ **...не расходятся с делом:** Когда вы привлекаете к себе внимание перед тем, как выполнить отважный атлетический трюк, получите +1 к этому трюку.

❑ **Прыжок паука:** Требуется Лапы паука. Вы с легкостью можете прыгнуть в любое место недалеко. Кроме того, пока вам есть куда прыгать, вы можешь в любое время и где угодно использовать Смерть сверху.

♦ Мироззрение ♦

❑ **Злое:** Навредите тому, кто перешел вам путь.

❑ **Законное:** Победите кого-то достойного в честном состязании.

♦ Черты ♦

❑ **Водоножка:** Вы можете использовать Хождение по стенам на любом водоеме или месте, где есть вода, например озеро, река, водопад или облако.

❑ **Тросы:** Вы используете Хождение по стенам с помощью особого снаряжения, которое сами разработали и создали. Когда вы на стене или на потолке, вы можете использовать обе руки даже с пассажиром.

❑ **Бег таракана:** Жизнь на самом краю обитаемого мира научила вас ради собственной защиты двигаться по стенам неравномерно и непредсказуемо. Когда вы Ходите по стенам, получите +1 брони.

ДВАРФ / ГНОМ

♠ Стартовый ход ♠

Крепыш: Вы игнорируете тэг «неудобные» у доспехов или оружия, сделано специально для Дварфа.

♣ Специальные ходы 1–5 ♣

☐ **Боевая раса:** Выбери любой ход Архетипа Воин подходящих вам по уровню.

☐ **Пиво:** Когда ты пьян, ты почти не чувствуешь боли, получая +1 к броне.

☐ **Надежный топор:** Когда ты атакуешь оружием для Дварфа, ты получишь +1 к урону.

☐ **Стойкий как камень:** Защищая принимая урон на себя, получите +1 броню.

♣ Специальные ходы 6–10 ♣

☐ **Враг:** Выберите расу, твой клан имеет зуб на эту расу, получая +1 урон по ним:

• Орки и гоблины

• Гиганты и великаны

• Эльфы и их союзники

• Драконы и их подручные

• Твари в глубинах подземелий

☐ **Взгляд ремесленника:** Ты точно определяешь стоимость практически любого оружия, брони или другого изделия из камня и металла.

☐ **Мощь:** Когда вы преодолеваете опасность с помощью Мощи, на 12+ вы добиваетесь успеха, превосходящего все ожидания. Мастер предложит вам лучший исход, мгновение физического совершенства или шанс устроить невероятные разрушения.

☐ **Мастер кузнец:** Требуется специализацию Кузнец. Ты можешь создавать магический артефакт, но кроме того что работа займет много времени выберите из списка ниже 2 пункта:

• Она будет навязчивой идеей для тебя, ты не будешь упускать её из виду, и в панике от одной мысли отдать её кому то.

• Ты вложишь в неё душу. Вложи в предмет Характеристику, историю или еще что-то, ты получаешь это только пока ты пользуешься этим артефактом.

• Твой предмет будет угрожать самому мирозданию – готовься на тебя открыта охота.

• Твой предмет проклят, если ты не хочешь пробудить что-то страшное, ты и твои союзники не должны увидеть его, не говоря о том чтобы владеть или использовать.

♦ Мировоззрение ♦

☐ **Злое:** Отбери то, чем хочешь завладеть.

☐ **Законное:** Подвергнись опасности, но накажи преступника.

♦ Черты ♦

☐ **Каменнорожденный:** Пока ты стоишь на земле, тебя невозможно сбить с ног или сдвинуть.

☐ **Шахтеры:** Ты изливаешь знания о шахтах и монстрах в них с +1.

☐ **Краснобород:** Твой клан очень известен, нанимая дворфов в отряд получи +1 к найму.